LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Agosto - n°145 - Edizione DVD € 7,90

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

WAR FRONT TURNING POINT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SOLO SU GMC!

CRYSIS WARHEAD

Il nuovo sparatutto di Crytek!

RECENSITO!

SBK08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone torna sulle due ruote della Superbike!

ESCLUSIVA!

FALLOUT 3

GMC prova in anteprima il nuovo gioco di ruolo postatomico di Bethesda!

INOLTRE...

9 giochi recensiti tra cui
Mass Effect
Age of Conan Hyborian Adventures
WorldShift
FlatOut Ultimate Carnage

10 anteprime tra cui
Space Siege
Velvet Assassin
Dead Space

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°145 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90



Nella prossima guerra, i sopravvissuti invidieranno i morti. (Nikita Krusciov)

GMC AGOSTO 2008 145 ■ MASS EFFECT ■ SBK08 ■ AGE OF CONAN ■ FALLOUT 3 ■ CRYSIS WARHEAD ■ DEAD SPACE ■ CIV IV: COLONIZATION

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

CRYSIS WARHEAD



pag. 18


Age of Conan - pag. 84


Far Cry 2 - pag. 32


SBK08 - pag. 80

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


WorldShift - pag. 88

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 145 AGOSTO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Mò me calmo" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "René" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Pierce MVP" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Bud & Kubrik: maestri!" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Vino" Spinelli, Mattia "Top Spin" Ravanelli, Andrea "Sicilia" Babich, Marco "Aplomb" Salvaneschi

IMPAGINAZIONE
Luca "King of Kings" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Abbonamento" Albertarelli (**marinaalbertarelli@sprea.it**)
Dario "Martellone" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Saluto" Dente, Vincenzo "USA" Beretta, Primoz "Risposta" Skulz, Matteo "Filo di lana" Bittanti, Alessandro "GF" Galli, Nemesis, Francesco "Grey's" Mozzanica, Roberto "Vacanza" Camisana, Davide "Wimbledon" Giulivi, Paolo "Seredova" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Dov'è?" Leanza, Danilo "Email" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Jonti "dal Sol Levante" Davies, Antonio "Conan" Colucci, Davide "Finalmente Scoop" Massara, Monica Catalano, Marcello "Svezia" Cirillo, Teresa Marzia, Mosè Viero, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Frigorifero" Cardillo, Fabio "Novità" Bortolotti

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

È solo un numero?



Ogni mese, non appena esce GMC, appare sul nostro forum una discussione relativa alla rivista in edicola (a opera – vogliamo ringraziarlo ancora – dell'inarrestabile e affezionatissimo utente Fear_the_Spear). Spesso, in questo "thread", i nostri lettori commentano i voti che i recensori di GMC affibbiano ai vari giochi provati in quel numero.

E tutte le volte, ci stupiamo di quanto sia importante, per chi acquista la rivista, il "numerino" alla fine di ogni recensione. Quando, più di dieci anni fa, nacque GMC, ci chiedemmo addirittura se inserirlo, il voto. Dal 1997, abbiamo introdotto qualche aggiustamento, come i "mezzi voti", che hanno raddoppiato di fatto la scala di valutazione decimale. Oppure, i voti parziali diversificati: oltre ai consueti "grafica", "sonoro", "giocabilità" e "longevità", tutti i generi hanno ora due voti parziali diversi e specifici. Nella recensione di un gioco di ruolo, troverete spesso il voto parziale sulla "trama" e sulle "quest", mentre in un FPS sarà presente un parziale per "l'Intelligenza Artificiale" e uno per le "mappe". Infine, qualche anno fa abbiamo inserito le "recensioni" dell'Extended Play, in cui un titolo viene riesaminato uno o due mesi dopo l'uscita, per valutare fino in fondo le sue qualità multiplayer, oppure l'impatto di una tardiva patch che ha ribaltato e migliorato la sua giocabilità, inizialmente compromessa da bug di ogni tipo.

Tuttavia, l'elemento chiave per interpretare il voto non è cambiato: la recensione. Che si tratti di una pagina o dieci, l'importante è leggere il testo della recensione e i box di approfondimento di chi il gioco lo ha provato e lo sta commentando per voi. D'altra parte, come si fa a confrontare numericamente il "9" di *Call of Duty 4* con il "9" di *Race Driver: GRID*? O il "7" di una buona avventura grafica con il medesimo voto assegnato a un simulatore di volo?

Qui a GMC siamo molto contenti di essere severi, anche se spesso i nostri lettori sui forum sembrano prendersela per voti troppo bassi: "*Assassin's Creed* solo 7 e mezzo?". Tuttavia, lo ripetiamo, l'importante è leggere la recensione: solo le quattro pagine di *Assassin's Creed*, scritte dal severissimo Alberto "Pape" Falchi, possono far capire se il gioco di Ubisoft fa per voi e il vostro PC, al di là della fredda cifra in fondo alla prova. Se non fosse così, pubblicheremmo una rivista di sedici pagine con una serie di nomi di giochi, e vicino un semplice numero. Aspettiamo le vostre opinioni, al solito posto – il forum di GamesRadar.it!!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO **WAR FRONT TURNING POINT** MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO **RISE OF NATIONS GOLD**



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Da questo mese, inauguriamo un "nuovo" angolo della posta riservato alle recensioni dei nostri lettori. L'iniziativa non è una vera e propria novità, visto che, in passato, le pagine di Giochi per il Mio Computer hanno già ospitato qualcosa del genere e abbiamo deciso di riproporla considerando anche l'impegno di vari utenti del forum di GamesRadar, attivi nella sezione "Redattori per gioco". La recensione proposta in questo numero è stata scelta fra quelle presenti sul forum di GamesRadar, ma vi invito a spedire al mio indirizzo di posta elettronica i vostri lavori: i migliori (fra quelli ricevuti via mail e quelli presenti sul forum) saranno pubblicati. Mi scuso sin da adesso per eventuali "tagli" nel testo delle recensioni, dovuti a motivi di spazio: la lunghezza ottimale sarebbe intorno ai tremila caratteri.

FACCIAMO LA GUERRA VIRTUALMENTE PER AMARCI REALMENTE

Intelligentissima Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo, ma vi leggo da tantissimo tempo, in quanto vi reputo la rivista di videogiochi per PC con il miglior rapporto qualità/prezzo. Vorrei riprendere la lettera di Francesco Guarino pubblicata sul numero di maggio. Francesco aveva palesato il proprio sconcerto sulla violenza di alcuni videogiochi divenuta ormai, grazie ai progressi della grafica, più reale del reale. Inoltre, prendeva di mira Fatal1ty e colleghi per il loro perdere tempo davanti a un computer. Mi dissocio totalmente e faccio dei semplici ragionamenti che potrebbero

"Avremo tutti dei computer palmari perennemente collegati in wireless"

da Progressi tecnologici e culturali – Kenichi



■ FACCIAMO LA GUERRA VIRTUALMENTE PER AMARCI REALMENTE
La violenza virtuale dei videogiochi può essere anche un modo per sfogare l'aggressività insita nell'animo umano?

dal Forum di gamesradar.it



BRAVA CODEMASTERS

È indubbiamente il gioco di guida dell'estate 2008, quindi non c'è da stupirsi se sul Forum di GamesRadar.it la discussione impazza. Stiamo parlando di *Race Driver: GRID*, che il nostro amico juanpablo87 ha posto al centro del pressoché omonimo **Thread** "[Topic Ufficiale] Race Driver: GRID" del Canale "Mondo Computer". Sui risvolti grafici del gioco si è presto inserito endeko: San Francisco è la mia preferita. Su medio tengo: alberi (assolutamente ininfluenti e immeritevoli dei dettagli alti, a mio parere), pubblico (non ho modo di fermarmi a fare gli autografi) e qualche altro dettaglio spicciolo. Tutto il resto è su alto, ossia i dettagli più pesanti, come riflessi e dettagli auto. Ho persino lasciato il multisampling a 2x che mi dava di default (mai applicato in nessun gioco finora). Scatti? Neanche uno. Niente male come motore grafico, anche se Vhailor precisa che: Gli alberi non fanno tanto, sono le ombre che ammazzano la VGA (nel mio caso, almeno, ma credo sia così per tutti). Dettagli a parte, rimane la risposta inequivocabile che prince.88 ha dato a Matrice 2.0, il quale chiedeva: Domani lo prendo... vale secondo voi?. Secondo prince.88: Vale moltissimo, anche se non ti piacessero giochi del genere, devi acquistarlo a prescindere.





Progressi tecnologici e culturali

Illuminata Nemesis, vorrei sottoporre al tuo giudizio una riflessione che mi è balenata in testa qualche giorno fa. L'argomento, se vogliamo, potrebbe diventare facilmente oggetto delle disquisizioni del buon Bittanti, ma ho pensato di rivolgermi a te per avere un giudizio meno "accademico" (non me ne vogliate né tu, né lui: non intendo dire che le tue opinioni sono più approssimative). Ho quasi 30 anni, pertanto ho vissuto in maniera approfondita sia l'era di Internet vera e propria (quella in cui la Rete è diventata uno strumento a portata di tutti), sia il periodo precedente, in cui i PC non erano diffusi nelle case come adesso. Mi ricordo che, una dozzina di anni fa, se volevo conoscere il testo di una canzone straniera tendevo l'orecchio cercando di trascrivere le parole su un foglio. In questo modo, ho familiarizzato con l'inglese meglio che a scuola e ho imparato a memoria tutte le canzoni dei miei gruppi preferiti, apprezzandole fino in fondo. Tutte le volte che avevo bisogno di fare una ricerca o, più semplicemente, di soddisfare una curiosità, iniziavo a documentarmi come potevo, mentre adesso bastano un paio di clic svogliati per avere tutto lo scibile a portata. Fra qualche anno, avremo tutti dei computer palmari perennemente collegati in wireless, che ci consentiranno di accedere a qualunque informazione in qualsiasi momento: al bar, in discoteca, al ristorante. Non temi anche tu, cara Nemesis, che in questo modo si rischi di banalizzare il sapere, di suggerire alla gente che non è poi così importante imparare, quando puoi tenere un'intera enciclopedia sul palmo di una mano? Ti è mai capitato di notare che, al giorno d'oggi, la gente che fa i calcoli a mente diminuisce sempre più? Tutte le volte che vado in pizzeria con degli amici, mi accorgo che loro non si sforzano nemmeno di provare a dividere il conto per il numero dei presenti prima di pagare: tanto ci pensa la calcolatrice.

Kenichi



Grazie a Wikipedia bastano pochi clic del mouse per avere la risposta a ogni curiosità.

Osservazione interessante la tua, Kenichi, ma io non sono così allarmista. In effetti, la tecnologia ha aiutato l'uomo a impigrirsi sia mentalmente, sia fisicamente (tu citi come esempio la calcolatrice, io le automobili), ma allo stesso tempo ha allargato la mente a nuovi orizzonti. Ti capita mai, nelle tue famose "ricerche svogliate" di imbatterti in una pagina di Wikipedia e lasciarti trascinare da un link dopo l'altro? Partendo da una semplice curiosità, si finisce con lo scoprire qualcos'altro di completamente diverso, seguendo un processo inimmaginabile per i vecchi sistema di ricerca. Personalmente, mi ritengo abbastanza fortunata di poter vivere sulla mia pelle questo tipo di progresso tecnologico. Le nuove generazioni considereranno normale e scontata la diffusione del sapere tramite Internet; tu e io, invece, possiamo apprezzare gli strumenti che ci sono stati messi a disposizione dalla tecnologia.

sembrare estremi (e volutamente un po' lo sono), per cercare di combattere la demonizzazione dei videogiochi. L'uomo è un animale in cui albergano istinti di ogni tipo, che deve reprimere per il convivere sociale. Il problema è che dentro di noi resta comunque quella voglia di combattere, di sopraffare, di attaccare l'altro. Ci fu un tempo in cui non esisteva la musica rock, non esisteva la televisione con le veline, non esistevano i videogiochi, non esistevano i film horror o thriller; c'era un tempo in cui gli uomini avevano ideali e valori; insomma, c'era un tempo in cui gli uomini marciavano sotto il segno della svastica e non come ora, che stanno di fronte ai computer! Ciò che voglio dire è che prima del rock, della televisione e dei videogiochi, quella parte animalesca di noi veniva a galla nelle guerre e nell'odio razziale, ed è grazie agli sfoghi catartici delle discoteche, della televisione, del cinema, dello sport e dei videogiochi (senza esagerare) che non vogliamo più annientarci gli uni con gli altri. Se il piccolo Adolf Hitler avesse giocato a *Call of Duty 4* o a *GTA San Andreas*, o se si fosse angosciato con un film horror stile "Saw" o un videogioco quale *Bioshock*, avrebbe forse meglio compreso il dolore, la sofferenza umana, la globalità e unicità dell'umanità, e non sarebbe diventato il mostro che noi tutti sappiamo. Ho trovato molti amici sui server sempre affollati di *Battlefield 2* e a ogni proiettile che mi colpiva, a ogni granata che mi faceva saltare in aria, a ogni coltello che perforava il mio torace, sentivo l'amore e la simpatia, la gioia e la voglia di tenersi compagnia nelle ore più buie della notte. Perché giocare online, per professione o per passatempo, è solo una bella scusa per scacciare brutti pensieri e solitudine, come giocare a carte con gli amici, fare sport o viaggiare. Ho visto con i miei occhi due ragazzi di Gerusalemme di diversa religione chattare e spararsi sulla mappa Strike At Karkand di *BF 2* con la stessa allegria con cui due amici guardano insieme una partita di calcio. Facciamo la guerra virtualmente per amarci realmente. Recentemente, giovani neonazisti hanno massacrato un ragazzo a Verona, ma se si fossero dedicati a *Unreal Tournament III* anziché imbottirsi il cervello di odio, sarebbero ancora uomini liberi e il caro Nicola Tommasoli sarebbe ancora tra noi. Se la violenza fa parte della nostra indole, e purtroppo non la si può annullare, perché non trapiantarla

dal Forum di gamesradar.it

LA VOGLIA MATTA

Per un gioco di guida che sale, *Race Driver: GRID*, ce n'è uno che pare segnare un po' il passo nelle preferenze del vivace pubblico di GamesRadar.it. Si tratta della celeberrima serie *Need for Speed*, che accende la discussione nel **Thread** "Cosa vorreste dal nuovo *Need for Speed*?" a cura di Amerigo95: Ecco il 3ad per parlare di quello che vorremmo dal nuovo *Need for Speed*. E parliamone allora. Secondo madmax91: Una cosa che manca è sicuramente il drift, voglio il buon vecchio drift di qualità!, mentre dif vuole: Che non duri cinque ore. MasterJok3r sottolinea, invece, che: A nessuno è piaciuto *Pro Street*, per la sua difficoltà tendente allo zero assoluto. Il ritorno al passato, tuttavia, pare il desiderio di molti utenti, ma certo, come scrive Black Eagle, non si tratta del passato recente, bensì di quello remoto: Voglio che torni come il magico primo episodio, non l'*Underground*. Quello è il vero *Need for Speed*. Per carità, anche gli altri sono magnifici, ma solo fino all'*Underground* che mi è piaciuto tantissimo. Il seguito, invece, l'ho trovato troppo tamarro e *Pro Street* lo reputo da cestinare soprattutto a causa del sistema di guida.

IN BREVE

Onnisciente Nemesis, ho bisogno del tuo aiuto. Non ricordo più il titolo di un'avventura grafica che mi sono ripromesso di giocare un po' di tempo fa. GMC ne parlò molto bene, è sviluppata da un team italiano e distribuita gratuitamente su Internet. La cosa che mi colpì fu il fatto che si trattava di un gioco "vecchio stile" e ricco di citazioni. Capisco che queste indicazioni siano un po' misere, ma aiutami. Sembra fatto apposta per me.

Zak

Il gioco cui ti riferisci, caro Zak, è sicuramente La terribile minaccia degli Invasori dell'Audiogalassia. Puoi scaricarlo gratuitamente

totalmente nel mondo virtuale?

David Cortese

Caro David,
in tutta sincerità, non mi piace molto pensare che i videogiochi siano un mezzo per sfogare gli istinti violenti. Potremmo parlare di "sfogo dallo stress di tutti i giorni", un po' come andare in palestra o praticare uno sport, quello sì. Ma l'idea che si picchino dei poliziotti in *GTA*, o si scarichi addosso a un soldato avversario il caricatore del fucile in un gioco di guerra, in modo da incanalare nel virtuale una violenza reale proprio non mi piace. Sono d'accordo con te nel non voler demonizzare i videogiochi, ma non corriamo il rischio di demonizzare i videogiocatori, in questo modo? Ci sono molti modi per comprendere la sofferenza e l'unicità della vita umana, che vanno ben oltre il giocare a *Bioshock* o il guardare un film dell'orrore. Basterebbe, piuttosto, osservare con attenzione ciò che ci circonda fuori dal nostro mondo virtuale (in cui una coltellata al petto causa, al massimo, la fine della partita). Mi sembra un modo molto più consapevole di affrontare la violenza, non credi?

MANCATA ASSISTENZA

Cara Nemesis,
sono un padre di famiglia appassionato di videogiochi e di tutto



Il saluto del Dottor K

Arriva un momento in cui un uomo di spirito deve capire che è il caso di arrendersi.
Dopo quattro mesi, sono rientrato in possesso del mio laptop – e non era ancora a posto.
Il problema per cui era stato mandato in riparazione non è stato risolto e, anzi, i riparatori sono anche riusciti a spaccare il case (che ho trovato riparato con la colla) e a rimontarne la CPU senza mettere pasta termica. Sempre pieno del mio consueto ottimismo, non mi sono lasciato abbattere e ho acquistato una motherboard nuova, cosa che avrebbe dovuto risolvere il problema iniziale.
Ho montato tutto quanto con cura e pazienza, pulendo con delicatezza (e soffietto) ogni traccia di polvere, applicando giudiziosamente le opportune dosi di Arctic Silver laddove necessario, controllando minuziosamente che i cavi fossero solidamente alloggiati e via dicendo – un lavoro d'amore, invero. Poi ho attaccato l'alimentatore, traendone una pioggia di scintille (che sospetto dovuta al case rotto e a qualche messa a terra scomparsa) e un computer che si rifiuta nuovamente di accendersi.
Ecco, quello è stato il momento in cui ho capito che era il caso di lasciar stare.
Al momento, credo che mi piacerebbe fare il panettiere o il falegname, ma ho qualche dubbio sulle opzioni di carriera. Cioè, nessuno ha mai sentito di un panettiere che diventava padrone del mondo, no? Inoltre, il mio "altro" lavoro – quello che ho fatto in questi anni, quando non scrivevo per GMC o giocavo – mi prende un certo tempo e, a differenza del portatile, non credo di potermi portare frese o sacchi di farina in ufficio. Soprattutto, dubito di riuscire a impastare di nascosto, e martellare mi sembra fuori discussione.
Quindi, mi sa che mi toccherà di fare ancora qualcosa che abbia a che fare con computer e/o videogiochi anche se, per il momento, tutto quello che vorrei fare con i PC è saltarci sopra indossando pesanti scarponi chiodati.
Chissà quando succederà...
Parlo degli scarponi, ovviamente.

Dott [GMC]Kevorkian

Online con [GMC]KEVORKIAN



dal Forum di gamesradar.it



MAGIC MOMENTS

Restiamo nel Canale "Mondo Computer" e passiamo dalle discussioni specifiche sui giochi più (o meno) amati, a una chiacchierata di più ampio respiro, come quella aperta da the_leo in "i momenti più belli in un videogioco": Quali sono i momenti che più vi sono piaciuti? Io ho amato *Aliens vs Predator 2* ai primi livelli con il marine e, ultimamente, sto apprezzando gli ultimi livelli di *Prey*. Tra le tante dichiarazioni d'amore per i videogiochi, quella che più ci ha colpiti arriva da Micio_del_Cheshire: Per me, qualunque momento in cui non mi sia accorto di essere di fronte a un PC. E con questo, hai detto tutto.
Il ragionamento è stato supportato da The Messiah: Esatto! Il gioco è davvero bello quando ti stacca dalla realtà... Ogni momento in cui ho sentito un fucile in mano invece che un mouse è stato indimenticabile! Per fare qualche esempio: tutto *Half-Life*, i livelli sulla neve di *Soldier of Fortune 2* e lo scontro con il guardiano di *Quake 4*.



MANCATA ASSISTENZA
A seguito dell'installazione di patch e aggiornamenti, è possibile che alcuni giochi diano dei problemi.

"Giocare online è solo una bella scusa per scacciare brutti pensieri e solitudine"

da Facciamo la guerra virtualmente per amarci realmente - David Cortese

ciò che riguarda il computer. Leggo la vostra rivista praticamente da sempre e seguo la tua rubrica, curioso di sapere quel che scrivono i lettori.

Ma veniamo al dunque: volevo porre la tua attenzione sull'assistenza post vendita dei videogiochi. Premetto che mi diverto quasi di più a vedere se il gioco installato funziona subito o se devo cominciare il calvario di aggiornamento driver, eccetera. Mi piace "smanettare" con il PC dovendo fare i conti con i miei figli, terrorizzati all'idea che si inchiodi tutto, o con mia moglie, timorosa che io cancelli le sue cartelle che non salva mai in posti diversi da "C" (che periodicamente formatto). Spesso, si installa il gioco, rigorosamente originale, e cominciano i problemi. Vorrei elencarti alcuni esempi: installo *Spellforce*, lo aggiorno, ma all'avvio il gioco non viene riconosciuto come originale. Scrivo all'assistenza, che invia un nuovo codice, funziona tutto, ma solo fino alla successiva patch. Dopo l'ennesima formattazione, reinstallo *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* su Vista e, al lancio del gioco, mi ritrovo regolarmente sul desktop. Scrivo all'assistenza specificando che avevo aggiornato tutto l'aggiornabile e ricevo come risposta: "Aggiornare i driver della scheda video o contattare il fornitore della stessa". Soluzione: digito il nome del gioco più "crash" su Google e scopro che si tratta di un bug conosciuto, risolvibile aggiungendo

IN BREVE

dal sito www.genereavventura.com. Buon divertimento.

Forse è banale e scontato, o forse no. In ogni caso, penso che il tuo nome, Nemesis, provenga dalla protagonista di tre delle sei elegie di Tibullo, Nèmesi, una cortigiana avida e spregiudicata. Ho indovinato?

Nino

Se non erro, sei il primo a tirare in ballo Tibullo a proposito dell'origine del mio nome (correggetemi se sbaglio!). Teoria affascinante, ma se giusta o meno non è ancora dato saperlo…

Ciao Nemesis, sono un fan sfegatato di *Bioshock* e ho sentito dire che sono già partiti i lavori per sviluppare un secondo capitolo della storia di Rapture. Come se ciò non bastasse a farmi andare in fibrillazione, pare che realizzeranno anche un film ispirato al gioco. Mi confermi queste notizie? Spero proprio di sì, non vedo l'ora!

Ryan

Secondo alcune indiscrezioni, un nuovo episodio di *Bioshock* sarebbe in fase di pre-produzione, ma si tratterà di un prequel che mostrerà il declino della città di Rapture. Maggiori certezze, invece, si hanno a proposito del film: sono stati scomodati nomi del calibro di Gore Verbinski (alla regia de "I Pirati dei Carabi") e John Logan (sceneggiatore di "The Aviator").

dal Forum di gamesradar.it



STELLE A CONFRONTO

Per alcuni mesi, i sondaggi sono rimasti estranei al nostro reportage mensile dal Forum di GamesRadar.it, quindi abbiamo deciso di porre rimedio proponendone seduta stante uno dei più gettonati del momento. Nel **Canale** "Mondo Computer" il prode dx10! ha lanciato il confronto "(Nuova sfida inside) Max Payne VS Duke Nukem" e in molti hanno fatto sentire la propria opinione. Il primo a dire la sua è stato Úvaldon92: Il Duca, ovviamente, seguito a breve giro di rotella del mouse da El Toretto: Versus il Duca c'è solo il mitico, inarrestabile e anche il più serio Sam Stone, mentre Luckister la vede diversamente: Max Payne, perché ha più stile. Non manca, poi, chi trova da discutere. È il caso di sergio leonhart: Sinceramente, sono personaggi che non hanno nulla, ma proprio nulla in comune. Avrebbe avuto forse più senso un sondaggio come *Serious Sam* vs *Duke Nukem*. Questi due sono troppo diversi per metterli a confronto. L'opinione di sergio leonhart è in parte sposata da Jisko, il quale però non si esime dall'esprimere una preferenza: È come paragonare il personaggio di un cartone animato idiota a quello di un film: il Duca è la parodia di se stesso, Max ha stile a carisma da vendere. Non ci può essere competizione.

dal Forum di gamesradar.it



VENTI DI GUERRA

Prima di passare ad altri lidi digitali e inoltrarci nei **Canali** più nascosti di "Mondo Computer", diamo un'occhiata a quanto scrive AleXanDer1990 nel suo **Thread** "Ecco Il Gioco Che Secondo Me È Pari A *CoD*". Indubbiamente, AleXanDer1990 è un videogiocatore entusiasta: Scusate, ma ho appena finito *Frontlines: Fuel of War*. Un gioco veramente epico sotto ogni punto di vista: gameplay stupefacente, distruzione dell'ambiente totale, grafica spaventosa, storia favolosa. Al pari, se non più, di *Call of Duty*. L'entusiasmo, però, sul Forum è spesso bersaglio di critiche "feroci", tipo quelle di Saw_L'enigmista: Non credo che sia questo grande capolavoro: ha parecchi difetti. Dico solo che è carino e di SpInler: A me non è piaciuto, sa troppo di già visto e di vogliamo stupirvi con la grafica e le esplosioni. Per fortuna c'è anche chi, come mazzu91, sta un po' più dalla parte di AleXanDer1990 e ammette che gli: È piaciuto assai, ma secondo il mio parere non è al livello di *Call of Duty*.

una stringa al file .ini. Mi domando: ma chi fa assistenza, sa usare Internet? E ancora: i miei figli si divertono a giocare online con *War Rock*, così decido di acquistare online una versione retail che prevede anche un mese di Premium, ma appena provo a inserire il codice promozionale arriva la sorpresa: codice già in uso. Fiducioso, contatto l'assistenza spiegando come ho acquistato il gioco, inviando relativa foto della confezione, della cartolina con il codice e della fattura d'acquisto (dove si vede chiaramente che il codice a barre riportato sulla confezione corrisponde a quello sulla fattura). Spiego anche che chi sta usando il mio codice lo sta facendo illegalmente e attendo. Arriva una prima mail di conferma, una seconda che mi informa che il mio problema è stato preso in considerazione e una terza in cui mi si comunica che non è possibile fare nulla, visto che il mio codice è stato acquistato online. Ora, mi trovo a dover versare altri soldi se voglio dare la possibilità ai miei figli di giocare con la Premium (non è una questione di spesa, ma di principio), ma una tale mancanza di serietà mi fa davvero arrabbiare.
Un cordiale saluto.

Roberto

Comprendo che le tue disavventure possano averti fatto alterare non poco, caro Roberto, ma non me la sento di prendere in senso assoluto né le parti del consumatore (tu), né quelle delle aziende (centri assistenza o quant'altro). Analizzando i tre casi da te riportati, suppongo si siano verificati problemi e situazioni di tipo diverso fra loro: quello che mi lascia più perplesso è l'ultimo, poiché in effetti sarebbe stato più corretto da parte dell'azienda fornirti un nuovo codice per giocare. Il PC, però, è una piattaforma complessa da gestire, per cui può capitare che, a seguito di un aggiornamento o dell'installazione di una patch, un gioco inizi a fare i capricci. I centri assistenza agiscono come possono (nel primo episodio da te citato inviandoti un nuovo codice senza problemi), ma l'unico modo per ottenere un risultato realmente efficace consisterebbe nel mandare un tecnico a casa di ciascun cliente. Capita, però, anche che i dipendenti dei centri assistenza siano piuttosto comparabili a degli operatori di call center, in grado di fornire solo risposte standard. L'installazione di patch o le modifiche manuali alle stringhe dei file di configurazione sono all'ordine del giorno, ma non tutti gli operatori sono informati in tal senso. Dubito, onestamente, che quando ci si rivolge ai centri assistenza i dipendenti usino un motore di ricerca su Internet. Molto più probabilmente, invece, consultano un file di FAQ (le cosiddette Frequently Asked Questions, cioè le domande più diffuse) fornito dal datore di lavoro o da tecnici veri e propri. Con ciò, non intendo giustificare un servizio talvolta poco efficace, che non facilita la vita a giocatori un po' sfortunati. Un consiglio? Se puoi, consulta sempre i forum di appassionati del titolo in questione: spesso troverai gente disponibile e competente, pronta a darti una mano.



"Ma chi fa assistenza, sa usare Internet?"

da Mancata assistenza – Roberto



IN BREVE
Considerando il successo di *La terribile minaccia*... speriamo di poter presto provare un nuovo gioco di GenereAvventura.

dal Forum di gamesradar.it



MONDI MISTERIOSI

Dopo aver trattato argomenti abbastanza diffusi, come il PC che si guasta, e aver dato voce alle discussioni sui giochi più famosi, ci prendiamo la libertà di esplorare il **Canale** "Multiplayer" e di sottoporre all'attenzione dei lettori l'interessante **Thread** di Kyerrid, "Popomundo": Ho iniziato da qualche giorno a giocare questo Browser Game su cui avevo molti pregiudizi. Vedendolo da fuori, mi sembrava poco attraente, ma provandolo sono rimasto stupido dalla sua profondità. Vorrei fare un censimento dei giocatori di *Popomundo* presenti qui su GamesRadar.it, così ci possiamo scambiare consigli e, magari, creare delle band di successo. Sono Ryan Haubrich, cittadino di Berlino, la mia band fa elettronica e si chiama The Future Sound Of Berlin. Qualche musicista virtuale si è subito fatto vivo! Runic86: Gioco da più di un anno, ma i miei concerti non vanno oltre il 5/6 di valutazione, anche perché siamo in due e non copriamo tutti gli strumenti: io sono chitarrista, ci manca il batterista, e la cantante si sta allenando con il basso. Se qualcuno vuole, ci serve assolutamente un batterista con almeno le abilità dello strumento (percussioni base e batteria) e Heavy Metal a 5. Ho composizione e poesia base a 5, adesso sto componendo un po' di canzoni per sostituire le cover. Ragazzi, che mondo tutto da scoprire...

dal Forum di gamesradar.it



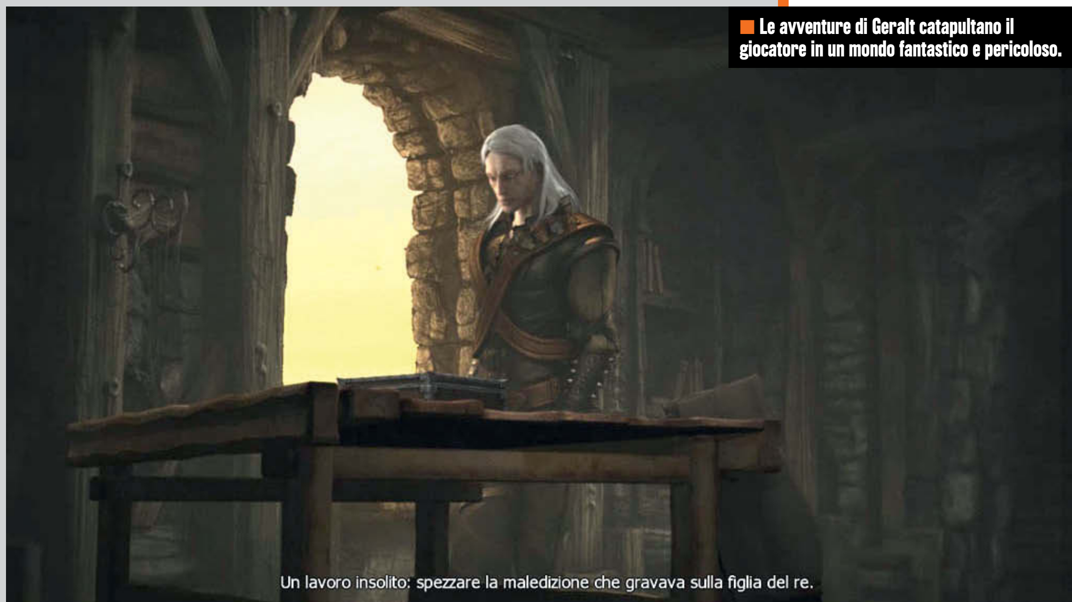
GROSSO GUAIO!

È arrivato il momento di addentrarsi nei meandri di "Mondo Computer", per scoprire quali folli discussioni animano i suoi canali secondari. In "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" c'è, per esempio, un divertente (non per lui!) **Thread** di DoubleAgent, "grosso problema col PC..pls help!". Lo sfortunello racconta che il suo: PC è impazzito. Appena lo accendo, va tutto bene fino alla schermata del desktop, a questo punto si caricano le icone per qualche secondo e poi scompare tutto e il caricamento delle icone si ripete per pochi secondi un'altra volta. Ciò accade anche per 4/5 volte. Alla fine, sul monitor rimangono solo lo sfondo e il mouse... Non so se si possa considerare un'avvisaglia di questo problema il fatto che, alcuni giorni fa, il PC faceva fatica ad accendersi e dovevo sempre reimpostare il boot dal BIOS. Al momento di andare in stampa, non sono ancora arrivate spiegazioni scientifiche del problema. Tuttavia, enriccio ha raccontato di avere: Lo stesso problema su un hard disk e posso assicurarti che non è una questione di hardware, perché il disco funziona alla perfezione, mentre Ariden, tanto per mettere in chiaro che la soluzione del problema di DoubleAgent non sarà facile, ha: Sentito parlare di un virus, che si va a scrivere nel firmware dell'hdd, quindi nessuna formattazione può risolvere il guaio.

Redattori Per Gioco The Witcher

Arriva direttamente dalla Polonia questo nuovo gioco di ruolo, strutturalmente ispirato a vecchi capolavori quali *Planescape: Torment* o *Baldur's Gate*, tradotti in polacco dagli stessi sviluppatori di *The Witcher*, i ragazzi del team CD Projekt RED. Il gioco trae ispirazione dai romanzi di A. Sapkowski, uno scrittore fantasy polacco famoso in molti paesi europei e autore di una saga che narra le vicende del witcher Geralt. I witcher sono cacciatori di mostri che, in cambio di un adeguato pagamento, si occupano delle misteriose creature che popolano il mondo per proteggere gli esseri umani. Per uccidere queste creature devono sottoporsi a una lunga preparazione, che comprende l'assunzione di sostanze alchemiche mutagene, che donano forza e agilità, e l'addestramento nell'uso degli spadoni, dell'alchimia e della magia. Altri effetti collaterali, però, sono alcuni cambiamenti fisici, come la sterilità o gli occhi da gatto, ma anche l'ostilità e il razzismo della gente comune, causati dalla natura non umana dei witcher. La trama di *The Witcher* è incredibilmente complessa e intricata e terrà incollato allo schermo ogni giocatore, grazie alla sua originalità e ai numerosi colpi di scena. Quello che inizialmente sembra un semplice furto, si rivelerà una grandissima cospirazione, nella quale Geralt si troverà coinvolto proprio malgrado. A complicare ulteriormente la situazione, concorre un'imminente guerra civile che, secondo le scelte operate durante il gioco, potrebbe vedere Geralt schierato da una delle due parti. La lotta è tra un ordine di cavalieri (dediti alla protezione degli umani, corrotti dal potere e dall'odio verso i "diversi") e gli Scoia'tel, guerriglieri non umani che lottano per l'uguaglianza, ma che ormai da tempo hanno dimenticato i valori per cui si battono, trasformandosi in terroristi e assassini. La trama è uno degli aspetti meglio realizzati in *The Witcher* ed è tra le migliori mai viste in un gioco, grazie all'originalità dei temi trattati. Inoltre, è strutturata in modo tale da aumentare costantemente il coinvolgimento e il divertimento del giocatore, per concludersi in un modo semplicemente spettacolare ed epico. Il coinvolgimento è garantito anche dalle numerose scelte che metteranno a dura prova l'etica del giocatore e avranno conseguenze molto tempo dopo essere state effettuate. Queste scelte saranno sottolineate da flashback in cui la voce di Geralt chiarirà gli eventi appena accaduti e ricorderà al giocatore quale decisione ha avuto tali effetti. Il mondo in cui è ambientato il gioco è diverso dalle solite ambientazioni fantasy: non esistono i concetti assoluti di bene e male, ma solo numerose sfumature di grigio, tra le quali il giocatore dovrà cercare il male minore. Temi come il sesso, il razzismo e la violenza sono trattati costantemente per tutto il gioco, sono alla base della trama, e rendono l'esperienza molto vicina alla realtà. Saranno quindi del tutto inesistenti le miracolose conversioni dei malvagi e sarà difficile capire chi sia realmente vostro alleato e chi, invece, stia semplicemente aspettando il momento giusto per tradirvi. La grafica di *The Witcher* è animata dall'Aurora Engine, motore grafico del primo *Neverwinter Nights*, pesantemente aggiornato per ottenere una qualità grafica incredibile, ottenuta anche grazie alla cura per i dettagli. I paesaggi sono semplicemente stupendi, grazie alla profondità visiva senza limiti e all'incredibile qualità dell'acqua e degli effetti luminosi (non dinamici purtroppo). Spesso, ci si fermerà a guardarli stupiti. Le città sono realizzate con cura certosina e l'architettura medievale dell'Europa centro-settentrionale è ricreata alla perfezione, spaziando dalle casette tipiche delle campagne tedesche, fino a grandi castelli o edifici importanti, realizzati con sorprendente cura. Inoltre, le città sono particolarmente vive, con paesani che girano verosimilmente e bambini che giocano, il tutto animato da una I.A. semplice, ma funzionale, che gestisce anche alcuni dialoghi tra i paesani (purtroppo, un po' ripetitivi). L'impatto generale della grafica è ottimo, ma alcuni bug rovinano leggermente l'esperienza. Per esempio, durante i dialoghi il tutto appare incredibilmente sgranato come fossero a risoluzione più bassa; a volte, invece, può succedere che il gioco scatti senza un effettivo calo del framerate. Il combattimento è uno degli elementi veramente innovativi di *The Witcher* e, sebbene a prima vista sembri improntato all'azione, è davvero tattico e complesso, soprattutto con l'aumentare della difficoltà. Il combattimento si può facilmente gestire con il mouse, il tutto con un turbinio di lame e schizzi di sangue che è incredibilmente appagante e così spettacolare, da rivaleggiare con i migliori giochi d'azione. Geralt, inoltre, avrà a disposizione delle particolari magie chiamate Segni, utilizzabili con il tasto destro e potenziabili salendo di livello, che consumeranno la sua barra della Resistenza. A semplificare la vita del giocatore c'è l'alchimia, semplice e indispensabile, che permette a Geralt di sopravvivere ai numerosi ostacoli che incontra. Alcune pozioni, però, portano vantaggi e svantaggi contemporaneamente, e tutte sono accompagnate da un livello di tossicità. L'assunzione di troppe pozioni porterà alla perdita di vita o persino alla morte. Il risultato finale è incredibile: *The Witcher* è indubbiamente un capolavoro, come non se ne vedevano da tempo; profondo, ma allo stesso tempo sufficientemente immediato e con una trama magnifica. Un GdR che bisogna avere assolutamente, capace di rivaleggiare con i capolavori del passato e di superarne alcuni.

TheDarkSlayer



Le avventure di Geralt catapultano il giocatore in un mondo fantastico e pericoloso.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Antonella
Beep_er
Federico N.M.
Gip
Gmc4ever
L° °P
Lucy
m@lolm
Paride
Pikachu
Salvatore G.
zoolander

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Ero incerto se inviare o meno questa mail, dato che sulla rivista non c'è l'angolo dell'economista. Poi, mi sono ricordato che ci hai interpellato per conoscere le nostre opinioni sul futuro dei videogiochi, perciò eccomi qua. Detto questo, molti "futurologi" che formulano ipotesi sul domani del divertimento elettronico partono dal presupposto che la struttura della nostra società rimarrà pressoché invariata, il che, a mio avviso, rappresenta un errore, dato che svariati indizi lasciano presupporre il contrario. Prendiamo l'aumento costante del prezzo del petrolio: a parte i gravi problemi socio economici, questo problema ha delle ripercussioni dirette anche sui videogiochi.
I titoli più recenti, per funzionare adeguatamente, richiedono un hardware sempre più potente, che consuma sempre maggior energia che in passato (il che si tradurrà in bollette più salate). Non sono uno scienziato, ma quasi certamente i costi totali di un *Dragon Age* (quelli di sviluppo e quelli di cui deve farsi carico il giocatore) sono nettamente superiori rispetto a un *Baldur's Gate*. Probabilmente, col tempo, videogiocare diventerà un hobby molto costoso, che difficilmente sarà alla portata delle tasche di tutti. Fatte queste premesse, vorrei esporre le mie ipotesi sulle tendenze a breve e a lungo termine. Come sappiamo, il costo di sviluppo dei giochi aumenta costantemente e ciò costringe le software house a massimizzare i propri profitti adottando varie strategie. La prima è produrre titoli multipiattaforma, che però, dovendo accontentare tutti, rischiano di essere superficiali, frettolosi e generici. Contemporaneamente, assisteremo a un aumento delle attività repressive nei confronti della pirateria, il che darà origine a casi eclatanti come *Bioshock*. Sempre a causa dei costi di sviluppo sempre più alti, si amplierà il divario qualitativo tra i prodotti delle software house. Infine, sparirà quello che chiamo il ceto medio videoludico: ci sarà o chi potrà giocare a titoli iper-avanzati, oppure solo a titoli discreti, con poche vie di mezzo. Detto ciò, ampliamo il discorso e vediamo cosa può accadere ai videogiochi secondo l'evolversi della situazione globale. Questo è, per forza di cose, un discorso a più ampio raggio, ma non ha la pretesa di essere onnicomprensivo, dato che la vastità dell'argomento lo rende impossibile. Comunque, ecco alcune ipotesi, magari non allegre, ma credo interessanti:
1)In qualche modo, si riuscirà a riconvertire le nostre infrastrutture energetiche e la nostra economia basandoci sulle fonti rinnovabili. Ciò dovrebbe far scendere i prezzi e, di conseguenza, i costi di sviluppo e tutto quanto dipende da essi. Contemporaneamente, la maggior enfasi sull'ecologia, dovrebbe favorire la nascita di hardware eco-compatibile (facilmente riciclabile), senza contare che una nuova mentalità basata sul concetto di risparmio delle risorse potrebbe aumentare i tempi d'obsolescenza di un prodotto.
2)La crisi economica è molto più violenta del previsto, e riporta la maggior parte del mondo a uno stato pre-industriale, con poche isole d'ordine e di sicurezza. A parte che l'umanità avrà altro da fare che pensare ai videogiochi, probabilmente spariranno i PC (e le console) per uso domestico, dato che apparterranno a pochi enti organizzati, che li useranno solo come banche dati e per delle simulazioni militari e/o economiche. Chiaramente, in una simile situazione, *Civilization IV* sarà il non plus ultra della tecnologia (forse).
3)Esaurimento brusco delle risorse non rinnovabili. C'è poco da dire, se lo scenario precedente sembrava spaventoso, questo è decisamente peggio. Diciamo che l'umanità tornerà all'età della pietra e i videogiochi faranno parte delle leggende tramandate da sciamano a sciamano. Poi, forse, tra diecimila anni, qualcuno discuterà se Lara Croft o i Sims siano stati delle leggende, dei visitatori alieni o semplicemente e dei fenomeni scientifici mal interpretati.
Rileggendo questa mail, mi rendo conto che le possibilità negative prevalgono su quelle positive, ma non riesco a essere eccessivamente ottimista. Per questo, spero che qualche lettore volenteroso riesca a vedere anche delle possibilità positive, e a farcele conoscere in maniera da poter formulare un discorso più equilibrato su questo problema.

Luca Tofini (SShaKA@tele2.it)



Sesso e videogiochi? *Mass Effect*, il GdR/Azione di BioWare, è al centro dell'attenzione.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Alberto Gusi (**pino.dfm@hotmail.it**) lamenta la superficialità con cui molti videogame trattano un tema importante quale il sesso, ma anche le crociate lanciate dai media. "Oggigiorno, è impensabile inserire contenuti sessuali in qualche videogioco, ma non riesco a capisco perché: innanzi tutto, è ormai dimostrato che l'età media dei videogiocatori si aggira sui 30 anni. In secondo luogo, è una cosa naturale. [...] Mi ha colpito quanto successo a Singapore, che inizialmente ha vietato la vendita di *Mass Effect* credo per le Asari, una delle specie aliene del gioco tutte di sesso femminile, capaci di riprodursi con chiunque, della loro specie e non. Mio cugino, undicenne, aveva chiesto il gioco ai suoi genitori, che seguono le indicazioni del PEGI, ma preferiscono usare altre fonti. Inutile dire che, dopo la polemica di Singapore, la richiesta è stata declinata. Da quanto ho potuto capire dai trailer, il protagonista, in questo caso donna, riceve un 'dono' da una Asari; parte il filmato: le due si avvicinano, le guance si strusciano e termina con un braccio dell'Asari alzato verso il cielo. L'omosessualità è stato l'ultimo dei miei pensieri! È la magia, l'atmosfera che solo BioWare sa creare che mi ha colpito (l'unico mio appagamento in *Jade Empire* è stato il bacio finale). [...] Per concludere, tornando al "fatto normalità", la violenza, anch'essa naturale, non suscita lo stesso clamore dell'eros, e fin lì è un bene: credo che ci desensibilizzi, in modo che qualche ferita o malanno di un nostro conoscente non risulti scioccante a tal punto da impedirci di chiamare un'ambulanza (è successo a una mia amica, povera ragazza)". Differenti culture rispondono in modo del tutto peculiare a contenuti che considerano offensivi. Negli Stati Uniti, l'idea di inserire momenti erotici in un medium 'ludico' viene considerata tabù. Paradossalmente, la violenza viene reputata assai meno problematica. In Europa, la situazione è ben diversa, per quanto esistano delle differenze consistenti secondo i vari paesi (si pensi alla Germania, dove ogni riferimento al nazismo viene sistematicamente eliminato). L'espansione demografica e un rinnovato senso critico dovrebbero, presumibilmente, favorire un atteggiamento meno pruriginoso nei confronti del connubio sesso e videogiochi. Ma la strada è lunga e in salita.

Grazie per il contributo, Luca. In effetti le condizioni contestuali potrebbero cambiare considerevolmente nei prossimi anni. La crisi energetica sta già modificando le nostre abitudini e priorità. Per quanto sia difficile concepire gli scenari apocalittici che descrivi – la fine dei videogiochi! – è indubbio che oggi consumiamo molto più di quanto possiamo permetterci. Detto questo, mi limito a osservare che la pirateria ha quasi decimato la produzione videoludica per PC, quindi sistemi di protezione e formule di abbonamento rappresentano l'ultimo baluardo verso il collasso definitivo. In altre parole, il futuro dei videogame, come quello del nostro pianeta, dipende esclusivamente da noi.



Selecta Phenom,
specie evoluta.

Selecta Phenom 9850 L è al top della scala evolutiva e rappresenta un punto di riferimento difficilmente eguagliabile nel settore gaming.

Basato sulla rivoluzionaria piattaforma Spider (che vede la convergenza del Processore AMD Phenom™ X4, della scheda video ATI Radeon™ HD 3870 X2 con 1 GB di DDR3 e della scheda madre con Chipset AMD 770), Selecta Phenom 9850 L offre anche una sezione storage di qualità, con due hard drive da un Terabyte ciascuno, configurati in Raid.

essedi shop
quando pensi informatica
www.essedi.it







4 USB 2 / 1 FireWire
1 Audio / 1 eSATA



4 ventole
di raffreddamento



Massima espandibilità
4 bay 3.5 e 7 da 5.25"

PC SELECTA

Phenom 9850 L

1.899 €

- Case Cosmos S (RC-1100) EATX con alim. 1000W
- TOP **S/Madre SAPPHIRE Pure CrossfireX 770 AM2+ 2PCI-Express X16 ATX**
- TOP **Processore AMD Phenom™ X4 9850 quad-core Black Edition**
- TOP **S/Video SAPPHIRE ATI Radeon™ HD 3870 X2 1GB GDDR3 PCI-E DX10.1 DVI-I**
- Memorie CORSAIR DDR2 8500(1066Mhz) Dominator 4GB(1Gbx4)
- Hard Disk Barracuda 2TB (1TBx2) SATA2 32MB
- Masterizzatore BlueRay DVD±RW + 1 bray media
- Masterizzatore 20X DualLayer SATA Black
- Sistema operativo escluso





Processore

AMD Phenom™ X4 9850 quad-core Black Edition

Tecnologia multi-core. I quattro core del Processore AMD Phenom™ X4 9850 quad-core Black Edition operano insieme per garantire un'esperienza di gioco fenomenale, anche con le applicazioni e i software più complessi.



S/Video

SAPPHIRE ATI Radeon™ HD 3870 X2 1GB



Scheda video equipaggiata con due processori grafici ATI Radeon™ HD 3870 X2 su una singola scheda PCI-Express. Dispone di 1GB di memoria GDDR3 e di due uscite Dual Link DVI oltre ad un connettore TV-Out.

Trovi i PC Selecta in tutti i punti vendita Essedi Shop. Numero verde: 800 990055



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Questo mese, sono tanti i personaggi gloriosi dei videogiochi che hanno bisogno dell'aiuto del Botta & Risposta. C'è Lara che non sa come risolvere il problema dei centauri, c'è CJ che vorrebbe tanto diventare immortale e ci sono anche i ragazzi di *Gears of War* impegnati ad abbattere porte, usando la testa di un loro nemico poco collaborativo.

GEARS OF WAR E GTA: SAN ANDREAS

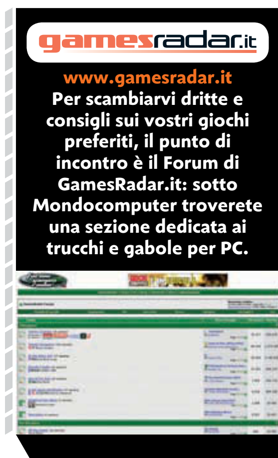
B Sto giocando a *Gears of War* e ti chiedo il trucco dell'invincibilità, visto che non riesco a eliminare quel mostro che, a quanto pare, deve sfondare per me le porte d'oro. Ti chiedo lo stesso trucco per *Grand Theft Auto: San Andreas*. Vorrei fare i complimenti a tutta la redazione.
Un saluto.

simonecesco

R Ciao carissimo, il mostro che tanto ti angustia non va combattuto nelle sale con le colonne e le porte dorate, utilizzando il raggio del satellite (che funziona solo all'aria aperta). Il tuo compito, all'inizio, è solo schivare il mostro che ti carica e fare in modo che vada a sbattere contro i portoni. Per riuscirci, piazzati davanti alle porte da abbattere e spostati di lato all'ultimo istante. Considera che, se rimani immobile, il nemico non riesce a individuarti con precisione, quindi muoviti con cautela quando ti sposti nelle sale. Il sistema per usare i trucchi cambia in base al sistema operativo, in quanto bisogna aprire con il **Blocco note** di Windows il file **WarInput.ini**. Se hai Vista trovi detto file nella directory ***nome utente*\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config**, mentre in XP la directory è **C:\Documents and Settings\ *nome utente*\My Documents\My Games\Gears of War**. Una volta individuato e aperto il file **WarInput.ini**, aggiungi o modifica le seguenti linee di comando: **[Engine.Console]**, **ConsoleKey=Tilde**, **TypeKey=Tilde**, **MaxScrollbackSize=1024**, **HistoryBot=-1**, **bEnableUI=True** (le virgole non vanno scritte, ma indicano la necessità di andare a capo tra le righe). Chiudi il file salvando i cambiamenti, premi il tasto **** per aprire la console di comando e digita set **WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth *numero***, scrivendo al posto di ***numero*** la cifra a cui vuoi portare il livello di salute del protagonista. Puoi usare lo stesso trucco con gli altri soldati, semplicemente cambiando il nome (Marcus) con i loro: **Minh**, **Carmine**, **Dom**, **Baird** e **Gus**. Passiamo ora a *GTA: San Andreas*. Qui il discorso è più semplice, visto che basta digitare i codici durante la partita, prestando attenzione a maiuscole e minuscole: **CAINEMVHZC** serve per l'energia infinita (attenzione, però: le esplosioni e le cadute rimangono letali), **PROFESSIONALKILLER** attribuisce il livello Hitman alle statistiche di tutte le armi, **FULLCLIP** conferisce munizioni infinite e toglie la necessità di ricaricare le armi, e infine **Testeducationalskills** azzera il livello di sospetto.



Quella di *Gears of War* è una squadra di veri duri. A volte, però, anche i veri duri hanno bisogno di qualche trucco



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, vorrei risolvere il dubbio di **Halo69** in merito a *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*." Ah già, quella strana storia relativa alla... "Torcia, che è disponibile sin dall'inizio del gioco. Per attivarla, è sufficiente premere il tasto **L**, oppure, in alternativa, si può anche premere il tasto **N** per attivare la visione notturna." Grazie **Deadman90**, il tuo è stato un semplice quanto indispensabile aiuto.

R "Ciao Skulz, mi permetto di fare le tue veci per aiutare **KlaseR**, che chiedeva delle dritte per *Dark Messiah*." Grazie **Kasper**, ti do volentieri tutto il permesso che ti serve. "All'inizio del capitolo, devi calarti in un pozzo e procedere nel passaggio a sinistra, fino a trovare il cristallo Moonsilk incastonato in una parete. L'altare a cui devi arrivare è sopra di te e lo puoi raggiungere sparando una corda fino al tubo sul soffitto. Ora, inserisci il cristallo per sbloccare il passaggio che conduce alla cripta. Per completare il livello, dovrai trovare altri tre cristalli, esplorando le varie

La parola all'esperto Il Signore Degli Anelli: Il Ritorno Del Re

D Ma perché mai mi sarà venuto in mente di affrontare *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*? Forse perché è un signor gioco... fatto sta che è anche un po' difficile, soprattutto verso la fine. Ed è proprio qui che mi trovo, nel livello dove bisogna utilizzare Gandalf per proteggere le mura della città. Il problema sono i mostri nemici, che sembrano non finire mai a prescindere da quanti ne ammazzo. Non è che, per caso, mi sfugge qualche piccolo particolare? Non posso credere di essere riuscito ad arrivare fino a qui, e di non riuscire a completare il gioco. Non ci voglio neanche pensare, perciò ti chiedo di aiutarmi.

Frodo.bis

R Ciao Frodo.bis, come avrai capito ci troviamo di fronte a un vero e proprio assedio, che come tale va affrontato. Quindi, invece di diventare pazzo a combattere contro gli orchi, impegnati immediatamente a rovesciare le scale che i tuoi nemici hanno appoggiato alle mura di cinta. Le puoi individuare facilmente grazie ai segnali rossi sulla mappa. Nel frattempo, devi anche prenderti la briga di distruggere le torri d'assedio, e qui il discorso si fa un po' più complicato: ti serve una catapulta e la puoi trovare salendo per la scalinata posta di fronte al muro centrale. Dopo essere stata colpita due volte, la torre cederà e potrai prenderti cura di quella successiva, che si appropinquerà dal versante destro della cinta muraria e andrà distrutta con gli attacchi magici. Per la terza torre, dovrai tornare al metodo della catapulta e prepararti poi all'attacco in picchiata di un Nazgûl. Fronteggialo con la magia e non ti spaventare se, precipitando, distruggerà una parte delle mura, non puoi evitare che ciò accada. Per arrivare ad abbattere con gli attacchi magici l'ultima torre, quindi, dovrai spostarti nella sua direzione, sul versante sinistro delle mura, ricorrendo a una fune.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

B Ciao Skulz, scrivo per chiederti se mi puoi aiutare con *Tomb Raider Anniversary*. Sono bloccata all'ottavo livello Tomba di Tihocan, precisamente alla fase dello scontro con i due centauri. Non si possono uccidere e non riesco a togliere loro gli scudi in nessun modo. Spero che tu mi possa aiutare, grazie infinite.

Tiziana

R Ciao Tiziana, per sconfiggere le due creature mostruose devi innanzitutto spostarti rapidamente di lato per schivare le loro sfere infuocate, poi spararagli addosso per fare in modo che ti lancino contro il raggio pietrificante. La seconda volta che seguirai questa procedura, uno dei due bestioni partirà alla carica e, proprio in quel momento, dovrai premere il tasto **Maiuscolo** e spostarti di lato senza sparare, per far comparire il bersaglio sulla testa del centauro. Sparagli immediatamente e, subito dopo, utilizza il tuo rampino per togliergli lo scudo. Dopo che sarai riuscita a strappare lo scudo a entrambi i nemici, torna a colpirli con le pistole per provocare un altro raggio pietrificante e, non appena questo avverrà, afferra lo scudo e orientalo verso uno dei mostri, così da trasformalo in pietra e poterlo poi mandare in frantumi con una sana dose di piombo.

SHADE: WRATH OF ANGELS

B Caro Skulz, spero proprio che tu mi possa aiutare con *Shade: Wrath of Angels*. Sono riuscito ad arrivare con le mie sole forze alla conclusione del gioco; all'ultimo livello intitolato, per l'appunto, Gran Finale. Il problema è che non riesco in alcun modo a far fuori il demonio. Ho cercato delle soluzioni su Internet, ma non ho trovato nulla di utile, neppure dei trucchi. Forse, tu riuscirai a darmi una mano. Nell'attesa, faccio i complimenti a tutta la redazione per la spettacolare rivista.

Luca

R Ciao Luca, i miei infiniti agganci nel mondo dei videogiochi mi hanno permesso di scovare delle gabole per il gioco che tanto ti sta facendo penare. Per imbrogliare in *Shade: Wrath of Angels*, devi tenere premuti contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Alt** e **F3** e, successivamente, pigiare il tasto **Invio**. A questo punto, non ti rimane che digitare **iamfido** per avere all'istante cinquanta lacrime, **iamjabba** per ricaricare tutta l'energia, **iamtrax** per ottenere le armi, oppure **iamzozo** per fare il pieno di munizioni.



NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





Shade: Wrath of Angels **non è un gioco molto famoso, quindi trovare delle gabole non è facile, ma neppure impossibile**

Quesiti dal passato No One Lives Forever

D Ciao Skulz, ho rispolverato – nel vero senso della parola, perché la confezione era proprio ricoperta di polvere – il vecchio *No One Lives Forever*. Ora ho raggiunto il livello La Scassinatrice e penso di aver capito che mi devo arrampicare dentro un palazzo. Il problema è che non ce la faccio neanche utilizzando il rampino. Ti chiedo cortesemente aiuto... anzi, ti supplico! Ciao e saluti a tutti voi della redazione.

Filippo

R Ciao Filippo, per arrampicarti all'interno dell'edificio in costruzione devi passare dalla tromba delle scale, salendo grazie al tuo rampino. Rivolgi lo sguardo verso l'alto quando ti trovi nella tromba vicina alla porta arancione, per individuare il gancio cui devi appenderti e iniziare, poi, a dondolare per arrivare a mettere i piedi sul pavimento. La mossa va ripetuta una seconda volta in questo livello, sempre all'interno di una tromba delle scale.

zone del livello, e usarli sull'altare." Ottimo lavoro, Kasper, non avrei proprio saputo fare di meglio.

D "Ciao Skulz, in questo periodo ho ripreso a giocare con *Tony Hawk's Underground 2* e sono rimasto fermo a New Orleans", **Daniele** devi capire che si tratta di un gioco parecchio datato... e a me, ultimamente, la memoria fa difetto, quindi giro il problema ai miei assistenti più giovincelli. "Il punto in cui sono incastrato è quello della missione The Equalizer, quando, da quel che mi pare di capire, bisogna prendere l'elicottero. Il problema e che, per quanto provi a saltare in giro, al velivolo non ci arrivo proprio." Dai, ti chiedo solo un po' di pazienza, vedrai che la risolviamo questa faccenda.

D "Skulz, solo tu mi puoi aiutare!" Permettimi di contraddirti, caro **The_American**, ma non sono solo... ho tanti aiutanti. "Sono bloccato nel livello Resistenza Pesante di *F.E.A.R.*, più precisamente nel punto in cui si trovano delle vasche e una porta. Sono praticamente sicuro che è di lì che devo passare, ma ci sono delle casse che mi impediscono di proseguire. A.I.U.T.O." Va bene, è tutto abbastanza chiaro. Provvedo all'istante a diramare la tua richiesta di soccorso, nella speranza (quasi certezza) che qualche lettore di buona volontà si impegni a fornire il suo supporto.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV COLONIZATION

C'era una volta *Colonization*... E c'è ancora!

SVILUPPATORE Firaxis **GENERE** Strategia a turni
CASA 2K Games **INTERNET** www.civilization.com

Fort Roquela

Fort Pontchartain

NAZIONI ALLA CONQUISTA

All'inizio del gioco, sarà possibile decidere quale potenza guidare tra le quattro disponibili: Olanda, Francia, Inghilterra o Spagna, e ognuna di esse ci garantirà un bonus particolare una volta giunti nel Nuovo Mondo. Gli olandesi saranno esperti nel commercio; i francesi avranno vantaggi diplomatici con le popolazioni native; gli inglesi godranno di un forte flusso di coloni, mentre gli spagnoli saranno esperti nell'arte militare e della conquista.

CIVILIZATION IV: COLONIZATION VI SPINGERÀ A COLONIZZARE CON IL PC PERCHÉ:

- L'ambientazione storica è affascinante e ben definita.
- È basato sul solido e acclamato motore di *Civilization IV*.
- In ogni partita si potranno applicare una grande varietà di strategie.
- Ognuna delle quattro potenze disponibili avrà dei bonus peculiari.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2008

È il caso di fare subito chiarezza: *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* non è una nuova espansione per l'acclamato strategico a turni di Firaxis, bensì un gioco completamente indipendente e a sé stante, che di *CivIV* utilizza solo il motore – con appropriate modifiche.

In realtà, come i giocatori veterani ricorderanno, si tratta a tutti gli effetti del "remake" di *Colonization*, il classico, sempre di Sid Meier, del 1994, e uno dei giochi di strategia più amati degli Anni '90. Come il titolo suggerisce, siamo nell'epoca della scoperta delle Americhe (1492) e dell'era del colonialismo. Le grandi potenze europee guardavano i grandi territori "vergini" appena scoperti al di là degli oceani come un modo di espandere le proprie ricchezze e sfere di influenza. Da ogni porto del Vecchio Continente salpavano navi cariche di coloni, vettovaglie e soldati. La gara per assicurarsi i migliori territori oltremare era iniziata.

Colonization si basa, come abbiamo scritto, sul motore di *Civilization IV*, concentrandosi su un periodo storico al tempo stesso più breve, ma meglio dettagliato. Come il suo predecessore, sarà maggiormente centrato sull'esplorazione, il commercio delle preziose risorse naturali del Nuovo Mondo, la fondazione e la gestione di colonie (ovviamente), e le relazioni diplomatiche con le varie (e molto diverse tra loro) popolazioni indigene che lo abitano. Sebbene per ora non vi siano ancora annunci ufficiali, non è difficile immaginare che incontreremo dalle piccole

"IL PERIODO STORICO SARÀ PIÙ BREVE DI *CIV IV*, MA MEGLIO DETTAGLIATO"

tribù di nativi americani che punteggiavano le nuove lande ai grandi imperi degli Inca e degli Aztechi. Detto questo, inevitabilmente (e come accadde anche nella Storia), prima o poi la diplomazia fallirà, e la parola passerà alle armi: le guerre potranno essere combattute sia contro i nativi, sia tra le grandi potenze – che in tal caso potranno fare conto sui loro alleati "locali" (i quali, per esempio, assistettero i francesi contro gli inglesi tra il 1754 e il 1763, in quella che oggi è nota come guerra franco-indiana).

Interessante è la possibilità di reclutare "specialisti" quali esploratori e genieri, o di assegnare coloni a queste professioni e vederli crescere in abilità con il proseguire del gioco. L'obiettivo finale, come nel vecchio *Colonization*, rimane comunque sempre una... bella fregatura per la nostra patria: vincerà, infatti, la coalizione di colonie che, come gli Stati Uniti nel 1776, riuscirà a dichiarare la propria indipendenza dall'Europa.

Colonization è, per il momento, atteso per l'autunno del 2008. Se il nuovo viaggio di Sid Meier verso le Americhe sarà un altro successo lo scopriremo solo allora, ma le novità e le prime immagini, nonché la solida base di *Civilization IV*, assicurano che tutto sta venendo preparato nel modo migliore per questa spedizione. GIOCHI COMPUTER

Alcune tribù indigene possono rivelarsi amichevoli, e aiutarci nel processo di colonizzazione.

Le colonie potranno espandersi da piccoli insediamenti a prospere città.

Il gioco avrà una fondamentale componente navale.

Potremo costruire piantagioni di tabacco, distillerie, e altri centri di produzione di merci per il commercio.

LA PRIMA ONDATA

L'originale *Colonization* venne pubblicato nel 1994 sotto etichetta Microprose, con grafica 2D. Venendo da Sid Meier, e al seguito di capolavori come *Civilization 1* & *2*, l'annuncio del gioco aveva causato molte aspettative tra gli appassionati. Alla fine, queste vennero in parte deluse, ma non perché il titolo in sé avesse difetti particolari. A tutti gli effetti, "zio Sid" si era preso una piccola vacanza, realizzando un gioco meno impegnativo che manteneva in pieno il proprio proposito: simulare, con un sistema strategico a turni, l'epopea delle colonie europee oltreoceano. Non a caso, *Colonization* è oggi considerato un "cult", e la scelta di Firaxis di proporne una versione aggiornata è venuta proprio dalle molte richieste dei fan.

ATTENDERE PREGO!
La colonizzazione dovrebbe iniziare il prossimo autunno.

SCOOP
prima occhiata

CONVERSIONE IMMEDIATA?

Un'ottima ragione per convertire *Street Fighter IV* sul nostro amato PC deriva dal fatto che il gioco da sala "gira" su hardware PC... addirittura con sistema operativo Windows! Si tratta della scheda Taito Type X², una motherboard decisamente versatile. Come CPU può montare un Intel Core 2 Duo E6400, un Pentium4 651 o un Celeron D 352, il chipset è un Intel Q965 + ICH8, può avvalersi delle GPU basate su standard PCI Express x16 (comprese le Radeon HD 3800 Geforce 9800); la RAM è espandibile fino a 4 GB. Il sistema operativo, come già accennato, è Windows (XP, con Service Pack 2). In pratica, i ragazzi di Capcom e Dimps possono concentrarsi soprattutto sullo sviluppo dei contenuti inediti rispetto alla versione da sala, ancora avvolti più o meno dal mistero.

STREET FIGHTER IV

Non si può mai appendere la casacca al chiodo. Davvero.

SVILUPPATORE Capcom (ideazione) Dimps (porting su console/PC) **GENERE** Combattimento uno contro uno **CASA** Capcom **INTERNET** www.streetfighter.com

***STREET FIGHTER IV* VI FARÀ TRIPUDIARE AL SUONO DI "HADOOKEN" PERCHÉ:**

- Una leggendaria serie ottiene finalmente un vero e proprio seguito.
- Il sistema di combattimento è abbordabile, eppure decisamente profondo.
- Rinnovato design grafico, in 3D, dei cari carismatici lottatori.
- Nuovi algoritmi "predittivi" promettono un gioco online senza latenza.

ESISTE un assodato gemellaggio tra il PC di oggi e i giochi da sala del passato. Quella che può sembrare un'eresia ("casomai saranno le console, a essere figlie delle sale giochi!", bofonchierà qualcuno) è, in realtà, un dato di fatto.

Le compilation come *Taito Legends*, i giochi in Flash, i molti piccoli grandi capolavori disponibili su Steam testimoniano il piacere che i "PCisti" provano per l'antico fascino di partite brevi e brutali, all'insegna di "ancora una e poi smetto".

Ben venga allora *Street Fighter IV* anche su piattaforma Windows. Già a fine estate, il gioco sarà disponibile nelle sale nipponiche, ma siccome Capcom sa bene che qui da noi le sale giochi praticamente non esistono più, ecco che la casa di Osaka sta approntando una conversione casalinga con i fiocchi, particolarmente preziosa per noi occidentali.

Il supervisore del progetto, Yoshinori Ono, ha seguito una filosofia di tipo "prendi il meglio, getta il resto", salvando le caratteristiche più popolari di *Street Fighter I*, *II*, *III* e delle varie ramificazioni targate *Super*, *Turbo*, *Alpha*, *EX* e *VS*, ma anche sfrondando alcuni tecnicismi di troppo. "Volevo ridonare alla serie a quell'aura di freschezza, accessibilità e immediatezza che fece del secondo capitolo il più grande successo arcade di tutti i tempi" spiega Ono, e anche se non ce l'avesse detto lo avremmo capito egualmente: *Street Fighter IV* si sarebbe potuto chiamare *Street Fighter II Part II*, soprattutto per quanto concerne la rosa

"UN RITORNO ALL'ACCESSIBILITÀ DEI BEI TEMPI ANDATI"

dei lottatori e la loro caratterizzazione grafica. Confermati, dunque, tutti gli artisti marziali del secondo episodio, da Ryu a Chun Li, da Zangief a Guile, compresi i boss giocabili solo nella Champion Edition. A questi si affiancano cinque personaggi nuovi di zecca, tra cui il micidiale avversario finale, Seth. Nuovi, sì, eppure decisamente coerenti con la grafica coloratissima, che fa tanto inizio Anni '90. Capcom no ha dimenticato che siamo nel terzo millennio, ed ecco che tutti i combattenti (e le rispettive "strade" ove si sfidano) sono realizzati in grafica poligonale. Con un trucco, però: la lotta si svolge su un piano bidimensionale, "vecchio stile", tanto che perfino il sistema di rilevazione di collisione è in realtà gestito tramite delle sagome a due dimensioni nascoste "dietro" i modelli poligonali.

Naturalmente, la versione PC includerà molto più materiale rispetto alla controparte da sala, laddove per "materiale" intendiamo soprattutto "altri lottatori". Non mancherà nemmeno il gioco online, cui Ono, lavorando insieme a un team di sviluppo esterno chiamato Dimps, mostra di porgere estrema attenzione. E meno male, perché l'idea di sfidare in infiniti match uno contro uno i più grandi campioni della Rete ci sta già infervorando. Altro che "appendere la casacca al chiodo"!

GIOCHI COMPUTER

Vediamo chi sono i quattro nuovi personaggi. Cominciamo con la bella Crimson Viper...



... per proseguire con il judoka francese Abel, che ha perso la memoria, ma non la grinta!



El Fuerte è un beffardo wrestler messicano con la passione per la cucina...



... condivisa evidentemente da Rufus, motociclista ossessionato dal kung-fu!

DATA DI USCITA
INIZIO 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Dimps

Provenienza: Osaka

Nati nel: 2000

Storia: Se Capcom dirige il progetto sotto l'aspetto creativo, è a Dimps che tocca l'onere della programmazione "bruta". Dimps è una squadra composta da ex dipendenti di SNK (quelli della console Neo-Geo).
Il presidente di Dimps, Takashi Nishiyama, è a sua volta un ex di Capcom che diresse i lavori del primissimo *Street Fighter*.
E ora si ritrova a lavorare a stretto contatto proprio con un team interno Capcom, guidato da Yoshinori Ono, vero supervisore di questo quarto episodio.

Li conosciamo per: *Universal Century – Gundam Online: Dawn Of Australia*, unico titolo per PC, del 2005, mai uscito da noi. Oppure, se bazzicate l'area console, li conoscete per tutti quei giochi dedicati a "Dragonball".

ATTENDERE PREGO!
Street Fighter IV sarà tra noi a inizio 2009.

SCOOP
prima occhiata

VELVET ASSASSIN

Atmosfere colorate e stati onirici, per la più pericolosa assassina della Seconda Guerra Mondiale.

- **SVILUPPATORE** Replay Studios
- **GENERE** Gioco stealth
- **CASA** Gamecock Media Group
- **INTERNET** www.replaystudios.de

BULLET TIME AL SAPORE DI MORFINA

Anche se *Velvet Assassin* è un gioco stealth, non sempre sarà possibile agire come un assassino silenzioso. Certe volte, infatti, occorrerà affrontare i propri nemici faccia a faccia, in violenti scontri a fuoco. Il modo migliore per sopravvivere sarà quello di affidarsi alle proprie scorte di morfina. Basterà premere un pulsante per far sì che l'intero mondo di gioco si fermi per un istante, mentre Violette, vestita con una camicia da notte, potrà muoversi indisturbata, eliminando con il coltello tutti i nemici presenti.

VELVET ASSASSIN AGUZZERÀ LE VOSTRE ABILITÀ STEALTH PERCHÉ:

- Vanterà una grafica dettagliata.
- Permetterà un'ampia scelta di armi.
- Richiederà un'attenta pianificazione delle proprie mosse.
- Sarà dotato di un realistico sistema di illuminazione.

LA storia da cui trae ispirazione è quella di Violette Szabo, coraggioso agente segreto britannico catturata e giustiziata dalle truppe tedesche nel 1945: *Velvet Assassin* vi metterà dunque nei panni di Violette Summer, una letale e silenziosa assassina.

Tutto ha inizio in un ospedale, Violette, ferita gravemente si trova in uno stato di incoscienza e, proprio per questa ragione, l'intera avventura presentata non è altro che un ricordo della spia. L'atmosfera che si respira, infatti, è un po' onirica. Per esempio, durante le varie missioni (in tutto ce ne saranno 12), sarà possibile utilizzare della morfina per attivare una sorta di bullet time in cui la protagonista, dismessi per un attimo gli attillati vestiti di pelle, si ritroverà a vagare in camicia da notte per il livello, mentre i nemici rimarranno immobili. Altro elemento particolare è rappresentato dalla scelta cromatica delle ambientazioni che, sebbene molto realistiche, risultano colorate in modi innaturali, con prevalenza di toni sul marrone in alcune missioni e sul verde in altre.

Non si può dire che *Velvet Assassin* sia un semplice clone al femminile di un qualsiasi *Splinter Cell*. Trattandosi comunque di un gioco stealth, risulterà fondamentale dimostrare delle buone doti da assassino silenzioso, indispensabili per eliminare, in modo rapido e poco sospetto, gli avversari. Per riuscirci, si avrà a disposizione un nutrito arsenale di armi che comprenderà, oltre alle classiche pistole, anche potenti fucili da cecchino.

"L'ATMOSFERA CHE SI RESPIRA È UN PO' ONIRICA"

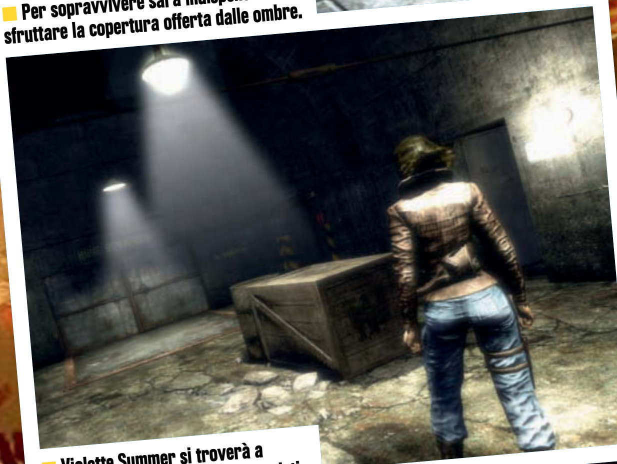
Nonostante la validità dell'armamentario, però, sarà meglio evitare gli scontri a fuoco, giacché non solo basteranno pochi colpi per mandarvi al tappeto, ma i nemici saranno alquanto numerosi. Meglio affidarsi alla copertura dalle ombre per sorprendere alle spalle i soldati ed eliminarli con una coltellata. Proprio per questa ragione, risulterà indispensabile pianificare attentamente le proprie mosse, tenendo anche presenti le possibili variazioni dell'illuminazione ambientale. Per esempio, trovandosi di fronte a un gruppo di soldati nemici di pattuglia, dopo averne uccisi un paio con attacco ravvicinato, sarà possibile avvicinarsi a un terzo e disinserire la sicura della bomba a mano che terrà attaccata alla cintura: la deflagrazione richiamerà gli eventuali superstiti, che potranno essere freddati con un preciso colpo di fucile.

Velvet Assassin sembrerebbe proprio un titolo promettente. Questo anche in considerazione del buon comparto grafico, caratterizzato da animazioni realistiche, e della possibilità di migliorare le abilità della protagonista, mano a mano che si procederà nell'avventura.

GIOCHI COMPUTER


Occorrerà pianificare con attenzione tutte le proprie mosse, per evitare il rischio di essere scoperti dai nemici.


Per sopravvivere sarà indispensabile sfruttare la copertura offerta dalle ombre.


Violette Summer si troverà a combattere contro gli spietati nazisti.


Il modo migliore per eliminare i propri avversari è colpirli alle spalle.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Replay Studios
- **Provenienza:** Amburgo, Germania
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Fondata nel 2002, Replay Studios è una casa di sviluppo tedesca con sede ad Amburgo. Da sempre, la filosofia che ha animato i progetti degli sviluppatori è quella di cercare di proporre idee innovative, appoggiandosi su gruppi di lavoro di piccole dimensioni, formati però da persone dotate di una grande esperienza nel campo dei videogiochi.
- **Li conosciamo per:** *Crashday*

ATTENDERE PREGO!
La vostra voglia di azione stealth non verrà appagata prima dell'autunno.



Il panorama dei giochi su PC è in costante evoluzione, e ogni mese ci sorprende con nuovi annunci, alcuni dei quali sarebbero stati inimmaginabili fino a pochi anni fa. Anche questa volta abbiamo qualcosa per tutti, sia che vi piaccia l'azione estrema, sia che vi piacciano la strategia e il ragionamento.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

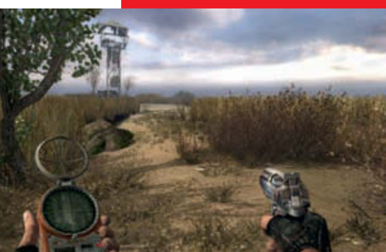
A cura di Elisa Leanza

FPS

S.T.A.L.K.E.R CLEAR SKY

Le ultime novità sul prequel di S.T.A.L.K.E.R.

GALLERY



In una mano un'arma e nell'altra la strumentazione per individuare anomalie: normale amministrazione per uno stalker.

SI avvicina l'uscita di *S.T.A.L.K.E.R Clear Sky*, nuovo episodio dello sparatutto futuristico di GSC Game World ambientato nell'area di Chernobyl.

Nel nostro Paese, *Clear Sky* debutterà a settembre, distribuito da Koch Media. Nel frattempo, abbiamo avuto modo di vedere il gioco in azione e di apprezzarne la buona veste grafica e le novità introdotte rispetto al precedente episodio. In realtà, *Clear Sky* non è un seguito di *Shadow of Chernobyl*, bensì un prequel ambientato circa un anno prima.
La novità più evidente è la maggiore interazione con le diverse fazioni presenti all'interno dell'area (nove in questo capitolo), che si battono per conquistare territori e risorse. Il giocatore, nel corso dei suoi spostamenti nella "Zona", potrà simpatizzare per l'una o per l'altra fazione, intrecciando con esse rapporti più stretti rispetto al passato e prediligendo il gioco di squadra all'azione in singolo. Un ulteriore passo avanti, inoltre, è la possibilità di investire il denaro guadagnato in vari tipi di potenziamenti e attrezzature gestibili attraverso un inventario rinnovato e funzionale.

Gli scenari nascondono vari tipi di artefatti all'interno delle cosiddette anomalie, individuabili utilizzando vari strumenti che consentono al giocatore di cimentarsi in accurate esplorazioni. All'interno delle missioni principali si avrà modo di avventurarsi anche in alcuni "minigiochi" che prevedono, per esempio, l'uccisione di un certo numero di volatili.
Per quanto riguarda il multiplayer, segnaliamo la presenza di una nuova modalità di "caccia all'artefatto" con un set di mappe dedicate. Il primo impatto con una versione giocabile di *Clear Sky* è stato senz'altro positivo e non fa che alimentare ulteriormente il fattore attesa di questo nuovo episodio di *S.T.A.L.K.E.R*, che può contare su numerosi miglioramenti, a partire da un'Intelligenza Artificiale più dinamica e competitiva.

GIOCHI COMPUTER



In questo episodio, l'azione in squadra svolge un ruolo più decisivo rispetto al passato.

"All'interno delle missioni principali si avrà modo di avventurarsi in alcuni minigiochi"



Questi volatili non sono lì per caso: abbatteteli tutti per completare uno dei "minigiochi".

Simulazione di guida

FERRARI PROJECT

Il Cavallino più italiano che c'è si impenna sui monitor PC.

Dopo un lungo periodo di totale silenzio stampa, gli sviluppatori di Blimey Games, noti per aver partecipato alla creazione di *GTR* e *GTR2*, tornano a mostrare delle nuove immagini di *Ferrari Project* (titolo provvisorio), una simulazione automobilistica interamente dedicata al marchio del Cavallino.
I dettagli sul sistema di gioco sono ancora ridotti all'osso e bisogna ancora capire se si seguirà la via del realismo estremo, come in *GTR*, o se si preferirà un approccio più semplice, adatto a un pubblico più vasto. Quel che è certo, guardando i nuovi scatti, è che la grafica promette faville. I riflessi, le luci e i dettagli sono quasi fotorealistici, tanto che Blimey ha preferito specificare che le immagini non sono state modificate in alcun modo, e che quello che vedete è tutto frutto del motore grafico di *Ferrari Project*. Inoltre, la licenza ufficiale di Ferrari permetterà agli sviluppatori di attingere a un ampio ventaglio di vetture, dalle monoposto da Formula 1 alle auto sportive da strada, facendo la gioia di tutti gli appassionati del Cavallino.


Le gare avverranno sia con le monoposto, sia con le auto da strada.

Data di uscita: 2009
Internet: www.blimeygames.com

GdR/Azione

VENETICA

Un GdR al femminile per DTP Entertainment.

Dtp Entertainment ha annunciato *Venetica*, un gioco di ruolo improntato all'azione in sviluppo presso gli studi tedeschi di Deck 13.
Le prime immagini mostrano uno stile grafico che strizza l'occhio a *Fable*, affiancato a un sistema di gioco rapido e ricco di combattimenti. Gli sviluppatori promettono una trama emozionante e piena di sorprese, e ripongono grande fiducia nel carisma di Scarlett, la bella protagonista, destinata a salvare il mondo con i suoi poteri. *Venetica* è senza dubbio interessante, anche se al momento è troppo presto per capirne la reale qualità. Come se non bastasse, i lavori sono ancora ben lontani dalla conclusione, tanto che per la pubblicazione si parla di un generico 2009. Nel frattempo, non ci resta che tenere d'occhio i giovani studi di Deck 13 e augurarci che siano all'altezza delle promesse che hanno fatto.


Scarlett, la giovane protagonista, avrà il duro compito di salvare il mondo.

Data di uscita: 2009
Internet: www.venetica-game.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Alan Wake	Microsoft	2009	● (arancione)
Battlefield Heroes	EA	2008	● (arancione)
Battleforge	EA	Fine 2008	● (arancione)
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● (verde)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Estate	● (verde)
Civ 4 Colonization	2K Games	Fine 2008	● (verde)
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008	● (arancione)
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale	● (arancione)
Crysis Warhead	EA	Fine 2008	● (arancione)
Damnation	Codemasters	2008	● (verde)
Dark Void	Capcom	2008	● (arancione)
Dawn of War II	THQ	2009	● (arancione)
Dead Space	EA	Fine 2008	● (verde)
Demigod	THQ	2008	● (arancione)
Devil May Cry 4	Capcom	in uscita	● (verde)
Dragon Age	BioWare	2008	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● (arancione)
Fallout 3	Bethesda	Ottobre	● (verde)
Far Cry 2	Ubisoft	Fine 2008	● (verde)
Football Manager Live	Sega	Metà 2008	● (verde)
FIFA 09	EA Sports	Fine settembre	● (verde)
Ghostbusters	Vivendi	Autunno	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2008	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● (rosso)
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2008	● (verde)
Left 4 Dead	Valve	Autunno	● (verde)
LEGO Batman	Warner Interactive	Settembre	● (arancione)
Mafia 2	2K Games	2009	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● (verde)
Prince of Persia	Ubisoft	Fine 2008	● (arancione)
Project Gray Company	EA	2008	● (rosso)
Project Origin	Monolith	Natale	● (verde)
Prototype	Vivendi	Fine 2008	● (verde)
Pure	Disney Interactive	Autunno	● (arancione)
Red Faction Guerrilla	THQ	2009	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Koch Media	Settembre	● (verde)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Settembre	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● (verde)
Space Siege	Sega	Autunno	● (arancione)
Spore	EA	Settembre	● (verde)
StarCraft II	Vivendi	2009	● (arancione)
Space Siege	Sega	Autunno	● (arancione)
Street Fighter 4	Capcom	2009	● (arancione)
The Wheelman	Midway	Autunno	● (arancione)
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008	● (arancione)
Warhammer Online: Age of Reckoning	EA/GOA	Fine 2008	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Vincenzo Beretta

LEFT 4 DEAD
FPS/Survival horror

Non vedo l'ora di provare le emozioni di uno sparatutto unite al terrore di un angosciante film horror.
www.l4d.com



Alberto Falchi

IRACING
Simulatore di guida

Più che un gioco, è uno strumento per addestrare veri piloti. E tutto comodamente restando seduto davanti al mio PC. Un vero sogno!
http://iracing.com



Ivano Blagho

DEVIL MAY CRY 4
Avventura/Azione

Un'ottima trama, azione frenetica e un personaggio carismatico: questo è *Devil May Cry 4*. Mi auguro che Capcom realizzi una conversione migliore che in passato, per godere appieno di un simile gioiello.
www.devilmaycry.com



Endeko

MIRROR'S EDGE
FPS/Avventura

Questo gioco mi trasmette azione inebriante, sfrontata, spericolata! Lo stile grafico estremamente pulito, poi, gli conferisce un carattere unico.
www.on-mirrors-edge.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!
gmcattesi@sprea.it

FPS
CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Lo sparatutto venuto dal freddo, in arrivo a ottobre.


La qualità della grafica sembra davvero di prim'ordine.

Ne avevamo già parlato lo scorso anno, ma, a pochi mesi dalla sua uscita (ottobre 2008), abbiamo potuto testare di persona i primi livelli del nuovo sparatutto di Action Forms Limited, *Cryostasis: Sleep of Reason*.

Si tratta di un particolare FPS in cui, per sopravvivere, non basterà dimostrare buona mira e ottimi riflessi, indispensabili per avere la meglio sui numerosi nemici presenti, ma bisognerà anche fare scorta di energia termica, sfruttando le numerose fonti di calore presenti. L'ambientazione, infatti, è molto particolare: una nave apparentemente abbandonata, incagliata nei ghiacci perenni del polo. Uno degli aspetti più interessanti di *Cryostasis*, però, è rappresentato dalla Mental Echo, una particolare abilità del protagonista, grazie a cui sarà possibile rivivere gli ultimi instanti di vita dei marinai della nave. Gli sviluppatori hanno sfruttato bene questo anno di lavoro per migliorare ulteriormente il comparto tecnico del gioco. La grafica è caratterizzata da un ottimo sistema di illuminazione e anche le animazioni dei mostri, così come il realismo delle superfici liquide, si attestano su buoni livelli.

Data di uscita: fine 2008
Internet: www.1cpublishing.eu

Gioco di ruolo
NEVERWINTER NIGHTS: STORM OF ZEHIR

Una nuova espansione per l'acclamato gioco di ruolo.

Atari e Obsidian continuano a creare contenuti per l'acclamato *Neverwinter Nights 2*. Dopo *The Mask of the Betrayer*, è in arrivo un'altra espansione, *Storm of Zehir*, ancora una volta ambientata nei Forgotten Realms.



I fan della serie saranno contenti di sapere che gli sviluppatori hanno accennato a somiglianze con due grandi classici del genere, *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*. Sarà possibile personalizzare tutto il party, esplorare liberamente un mondo di gioco pieno di quest non lineari, da affrontare in qualunque ordine, e godersi un'avventura completamente nuova della durata di circa quindici ore. Gli appassionati di "Dungeons & Dragons" noteranno anche che tutte le regole sono state aggiornate alla quarta edizione di "D&D", in uscita proprio mentre scriviamo questa notizia. Non si sa ancora nulla, invece, sull'ipotetica data del debutto, così come sul prezzo dell'espansione.

Data di uscita: 2008
Internet: www.atari.com/nwn2/

Avventura Grafica

MATA HARI

Lo spionaggio danzante diventa un'avventura grafica.



Un'avventura grafica con degli ex membri di LucasArts... basta poco per far sognare i nostalgici di *Monkey Island.*

Dopo l'annuncio di circa un anno fa, *Mata Hari* è nel nulla, senza più dare notizie.

Dopo questo lungo silenzio, dtp Entertainment ha finalmente mostrato le prime immagini del gioco, al momento in fase di sviluppo a Hannover, negli studi di Cranberry Production. Come il titolo suggerisce, la protagonista sarà la danzatrice olandese divenuta nota per le sue gesta di spionaggio durante la prima guerra mondiale. *Mata Hari* è un'avventura grafica, e come tale farà tesoro degli intrighi internazionali che hanno caratterizzato la movimentata vita della protagonista. Da notare come i due capi del progetto siano Hal Barwood e Noah Falstein, due veterani di LucasArts. Riusciranno a replicare la magia delle avventure Lucas degli Anni '90? Sarà molto difficile, anche se l'utilizzo di un personaggio così particolare potrebbe dare vita a un prodotto interessante e fuori dal comune.

Data di uscita: 2008
Internet: www.dtp-ag.com

Gioco Musicale

GUITAR HERO E I METALLICA

Dopo la versione di *Guitar Hero* interamente dedicata agli Aerosmith, Activision ha annunciato un nuovo episodio interamente dedicato ai Metallica, paladini del metal degli Anni '90. *Guitar Hero: Metallica* uscirà in seguito a *Guitar Hero: World Tour*, il nuovo episodio della serie previsto per la fine del 2008, che permetterà di utilizzare chitarra, basso, batteria e microfono, un po' come il suo principale concorrente, *Rock Band*, sviluppato da Harmonix e uscito solo su console.

Data di uscita: 2008

Azione

IGOR THE GAME

Il giovane scienziato pazzo fa esperimenti su computer.

Ormai il mondo dei videogiochi procede di pari passo con quello del cinema, e ogni volta che esce un film di animazione viene sviluppato nel contempo anche il videogioco ufficiale.

Questa volta tocca a "Igor", il nuovo lungometraggio prodotto da Exodus Film Group e dalla Weinsten Company, distribuito da MGM Studios. Il gioco, previsto su PC, Wii e Nintendo DS, ripercorrerà le avventure del tenero scienziato pazzo, permettendo di affrontarle in cooperativa con altri tre giocatori. *Igor: The Game* uscirà in contemporanea con il film, sotto l'egida di Southpeak Games, e le prime immagini disponibili chiariscono già cosa bisogna aspettarsi: un titolo semplice, adatto ai videogiocatori più piccoli e ai fan della pellicola. Del resto, i videogiochi sono sempre più popolari e diffusi, ed è naturale che a fianco ai prodotti più complessi ed elaborati si sviluppino anche giochi semplici e adatti al grande pubblico.

Data di uscita: 2008
Internet: www.southpeakgames.com



Lo stile grafico si rifà direttamente a quello del film, del quale viene ripercorsa la trama.

PILLOLE

NIENTE DUNGEON SIEGE 3

Gas Powered Games ha confermato che, al momento, gli studi non stanno lavorando su *Dungeon Siege 3*, come riportato erroneamente da molti siti Internet. Non abbiamo dubbi che, prima o poi, uscirà un terzo episodio, ma dobbiamo pazientare ancora un po'.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Ubisoft ha ufficialmente dato l'OK allo sviluppo di *Beyond Good & Evil 2*, seguito di un gioco tanto apprezzato dagli appassionati quanto disastroso dal punto di vista delle vendite. Responsabile del progetto è, ancora una volta, Michel Ancel, creatore di Rayman nonché designer del primo episodio.

SCORE INTERNATIONAL BAJA 1000

Dopo l'annuncio di *Baja* da parte di THQ, anche Activision annuncia il suo *Score International Baja 1000*, ispirato alla stessa competizione. I due titoli sono in forte competizione,

PILLOLE

anche perché usciranno nello stesso periodo e tratteranno esattamente lo stesso argomento.

H.A.W.X.
La tecnologia per i comandi vocali sarà supportata anche da *H.A.W.X.*, il nuovo gioco di combattimento aereo ambientato nell'universo fantapolitico di Tom Clancy. Parlando nel microfono, sarà possibile dunque impartire ordini ai propri compagni di squadra.

DAL MODULO AI LIBRI
In passato, abbiamo pubblicato sul DVD di GMC un modulo di *Neverwinter Nights, Il Signore di Sinnan e la caduta di Bretha*. Ernesto Guzzo, l'autore, ha appena completato il primo volume di una saga in sei libri, intitolata appunto "Le Terre di Bretha: Cronache di Bretha". Il primo libro, lungo circa 400 pagine, è stato pubblicato a giugno dall'editore Edizioni del Poggio, mentre il secondo dovrebbe uscire verso settembre/ottobre. I nostri complimenti e auguri a Ernesto Guzzo.

MMORPG

AGE OF CONAN SI AGGIORNA

Tante novità in arrivo per il MMORPG di Funcom.

Con un milione di iscritti, il lancio di *Age of Conan* (che trovate recensito su questo stesso numero a pagina 84) è stato un successo.

L'ottimo avvio del prodotto ha spinto Funcom a parlare dei propri piani futuri e delle novità che ha intenzione di introdurre, in futuro, in *Age of Conan*. La principale innovazione riguarda il PvP (ossia il combattimento tra giocatori), che beneficerà di un nuovo sistema chiamato "Fugitive", studiato per rendere più facile l'individuazione dei personaggi di alto livello che si divertono a fare stragi di nuovi arrivati. Oltre a questi espedienti, per rendere l'esperienza di gioco più equa e bilanciata, Funcom ha in serbo anche un'espansione gratuita in arrivo a fine anno, *Kingship*, tutta centrata sulle gilde e sulla possibilità di organizzarsi e comunicare con altri giocatori. Funcom fa bene ad affilare le proprie armi, anche perché Blizzard sta per tornare alla carica con una nuova espansione per *World of Warcraft*.

Data di uscita: 2008
Internet: www.ageofconan.com/


Le nuove aggiunte previste per *Age of Conan* potrebbero tenere vivo l'interesse dei giocatori e sottrarre potenziali clienti a World of Warcraft.

LA SPOREPEDIA ONLINE

È finalmente online la pagina dedicata alla Sporepedia, che raccoglie tutte le creazioni ottenute con lo *Spore Creature Creator*, disponibile dal 17 giugno. Se, come noi, non vedete l'ora di provare il gioco definitivo, che ormai aspettiamo da anni, allora una bella visita alla Sporepedia può darvi una buona idea delle potenzialità dello *Spore Creature Creator*. Il sito, costantemente aggiornato con nuove bizzarre creature, è raggiungibile all'indirizzo **www.spore.com/sporepedia**, e la dice lunga sull'importanza data dagli sviluppatori ai contenuti creati dagli utenti. Queste creature, infatti, verranno utilizzate anche per popolare l'universo di *Spore* quando il gioco arriverà sugli scaffali.

Azione

SAINTS ROW 2

I gangster di THQ sparano anche su PC.


I combattimenti e gli inseguimenti sono all'ordine del giorno.



Non ci sono stati annunci in grande stile, né comunicati stampa per presentare la versione PC di *Saints Row 2*, in arrivo a ottobre insieme alle versioni per console, ma solo una pagina sul sito ufficiale di THQ.

Il gioco, considerato uno dei migliori imitatori di *Grand Theft Auto*, festeggerà il secondo episodio con una modalità cooperativa e con tante possibilità di personalizzare il proprio personaggio. Inoltre, Stilwater, la città in cui si ambientano le missioni, sarà molto più grande, e occuperà il 50% di spazio in più rispetto al primo *Saints Row*. Ricordiamo che *Saints Row 2* doveva uscire proprio in questo periodo, ma che THQ ne ha annunciato il rinvio proprio a causa del lancio su console di *GTA IV*.

Data di uscita: Fine agosto
Internet: www.saintsrow.com/


Left 4 Dead sarà predisposto sin dal lancio alla funzione Steam Cloud.

Distribuzione digitale

STEAM CLOUD



Una nuvola di novità per Steam e Valve.

Negli ultimi anni, Valve ha rappresentato l'avanguardia della scena dei PC, dando vita al primo vero servizio di Digital Distribution di successo: Steam.

Steam è diventato un punto di riferimento per tanti giocatori, che con pochi clic possono scaricare titoli pescando da un ampio catalogo, che ormai include anche molte delle più importanti case (Activision, Rockstar, Ubisoft, eccetera). Valve ha annunciato l'arrivo di una nuova, affascinante funzione, soprannominata "Steam Cloud". Grazie a essa, i giocatori potranno tenere i loro salvataggi all'interno dell'account di Steam, potendo accedervi da qualunque computer del mondo. Ulteriori dati che potranno essere salvati saranno le impostazioni, le preferenze e altro ancora. I primi giochi a supportare Steam Cloud saranno i vari *Half-Life 2* e *CounterStrike*, mentre *Left 4 Dead* sarà predisposto sin dal lancio.

NHL 2009

Il puntuale aggiornamento dell'hockey su ghiaccio secondo EA.

Anche quest'anno, EA e i suoi studi di Vancouver hanno confezionato una versione aggiornata di NHL, il simulatore di hockey su ghiaccio con la licenza ufficiale della lega NHL americana. Le novità di questa versione riguardano i controlli, più rifiniti per quello che riguarda la difesa, e il multiplayer per dodici giocatori, sei contro sei, in cui ognuno comanda un singolo atleta. Il testimonial di questa edizione è Dion Phaneuf, difensore dei Calgary Flames.

i duri iniziano ad abbonarsi

Con lo sconto del 25%

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **13 imperdibili DVD** con un numero incredibile di **DEMO** e 13 **GIOCHI COMPLETI**! Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.

Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **La rivista a casa tua quando esce in edicola!***
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 25%, praticamente 3 NUMERI GRATIS!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

*** In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in 4 giorni lavorativi + quello di spedizione, Sprea Editori è fiduciosa di poter consegnare ai propri abbonati la rivista Giochi per il Mio Computer in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve cause di forza maggiore (terremoti, inondazioni, stormi di locuste, eccetera).**

La ricevuta del Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili: conservala! Non rilasceremo nessun'altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.

COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori - Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero: 02 700537672
Per informazioni o comunicazioni, scrivi a: abbonamenti.gmc@sprea.it oppure invia un fax al numero: 02 700537672

COUPON DI ABBONAMENTO

DESIDERO ABBONARMI A

SÌ mi abbono per un anno a **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pagherò solamente 77,00 EURO (13 numeri + 13 DVD). Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X la modalità con cui effettuo il pagamento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COGNOME NOME

E-MAIL DATA DI NASCITA | G | G | M | M | A | N | N | O |

INDIRIZZO N°

C.A.P. LOCALITÀ

PROVINCIA TELEFONO

ALLEGO:

☐ Copia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSì

N° | | | | | | | | | | | | | | | | | SCAD. | M | M | A | A |

FIRMA DEL TITOLARE:

Offerta valida fino al 14 agosto 2008

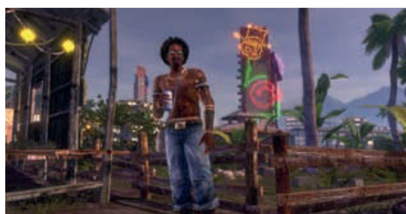
L'abbonamento a Giochi per il Mio Computer partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003
Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Editori o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

La più COMPLETA RACCOLTA di TRUCCHI e SEGRETI per PS2, PS3 e PSP!



Sprea editori ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!







Quando vi troverete in difficoltà, potrete sempre accendere un bel fuocherello.



Ripari e coperture, in *World in Flames*, non sono fondamentali come in altri giochi.

CURIOSITÀ

Nel primo *Mercenari: Pagati per distruggere* si era al soldo di un'organizzazione segreta chiamata Executive Operations. In questo secondo episodio, invece, si lavora per se stessi e, nel corso del gioco, si potranno anche reclutare altri mercenari (con caratteristiche diverse dal trio iniziale), utili per portare a compimento certi tipi di missione. Una delle grandi novità di *World in Flames* è la possibilità di nuotare, e circa un terzo del mondo di *Mercenaries 2* sarà ricoperto di acqua. Oltre a domare le onde con potenti motoscafi e altri mezzi anfibi, i vostri ragazzi dovranno affrontare anche navi da guerra. Per completare il gioco ci vorranno circa una quarantina di ore.

ISTANTANEA SU: *MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Pandemic Studios
- **Genere:** Gioco d'azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 256 MB RAM
- **Internet:** www.pandemicstudios.com/mercenaries/index.php
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Un mondo ancor più aperto, una pletora di nuovi gadget, armi e veicoli e la possibilità di devastare completamente qualsiasi oggetto sullo schermo rendono il nuovo *Mercenaries* un titolo dannatamente appetibile, soprattutto dopo un'intensa e stancante giornata di studio o di lavoro.

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

Il mondo ha davvero bisogno di mercenari?

DOPO aver riscosso un buon successo nel mercato console con il primo *Mercenari: Pagati per distruggere* (pubblicato per Playstation 2 e Xbox nel gennaio del 2005), Pandemic Studios sta sviluppando un secondo episodio, che uscirà anche per PC e verrà pubblicato a settembre da Electronic Arts.

Il primo *Mercenari* non era altro che un esplosivo sparatutto in terza persona. Il giocatore vestiva i panni di un mercenario impegnato a stroncare le mire espansionistiche di un fantomatico dittatore della Corea del Nord.

Per questo secondo capitolo, Pandemic Studios sta facendo le cose in grande: le nostre fonti parlano di un mondo ancora più "aperto e variegato" (il gioco ipotizza un'invasione del Venezuela e si combatterà non solo in grandi città, ma anche in giungle, laghi, montagne e altri terreni), di una modalità cooperativa più accattivante (si potrà gustare online con un amico tutta l'avventura), di oltre 130 gadget (auto, motoscafi, moto, tank, elicotteri, oltre a un immenso arsenale di armi), della possibilità di devastare qualsiasi edificio o oggetto presente sullo schermo, di effetti speciali altamente spettacolari (è possibile incendiare qualunque cosa) e di un motore grafico più snello e agile rispetto a quello di *Pagati per distruggere*.

"NON AVRETE ALCUN CODICE ETICO DA RISPETTARE"

In *Mercenaries 2* non impersonerete un soldato e non avrete alcun codice etico da rispettare o dei superiori a cui rispondere: sarete dei semplici soldati di ventura pagati per potare a termine delle missioni e sarete liberi di vendere al miglior offerente i vostri servigi. Come nel primo episodio, all'inizio del gioco dovrete selezionare con quale personaggio affrontare quest'avventura: il ruvido Mattias Nilsson (completamente ricoperto di tatuaggi e con una cresta da far invidia al nostro Raffaello Rusconi), il massiccio Chris Jacobs o la bella e letale Jennifer Mui si differenziano tra loro non solo da un punto di vista estetico, ma anche a livello tattico. Per esempio, selezionare Jennifer significherà giocare con un approccio un po' più stealth: la ragazza è una tiratrice scelta e predilige i colpi da lontano.

Il sistema di controllo e le dinamiche di gioco non si discosteranno molto da quelle di *Pagati per distruggere* e, per i "neofiti" del genere, *Mercenaries 2* potrebbe rappresentare un'insperata sorpresa. I gadget che stanno preparando i ragazzi di Pandemic Studios sembrano spassosi (abbiamo visto in azione una bomba teleguidata dal satellite far saltare in aria un cancello che ostruiva il passaggio ai nostri mercenari) e promettono una devastazione senza precedenti: non vediamo l'ora di liberare il Venezuela da questa fantomatica invasione.



ISTANTANEA SU: *FAR CRY 2*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.farcry2.it
- **Nei Negozi:** Fine 2008
- **Perché aspettarlo:** Cambiando ambientazione, *Far Cry 2* si propone di mozzarci il fiato con stupefacenti panorami africani, sorretti da un motore grafico d'eccezione e da una dinamica di gioco più libera che mai.



Strumenti come la bussola e la mappa appaiono in mano al nostro alter ego, piuttosto che in sovrimpressione.





L'interfaccia è ridotta all'osso e tende a scomparire del tutto nella maggior parte delle situazioni.

DESERTO SENZA FINE

Cosa succede se si oltrepassano i limiti della mappa? In *Far Cry 2*, il deserto di dune si estende all'infinito attorno all'area effettiva di gioco. Interessante notare che, qualora ci si diriga in una zona desertica con un veicolo, questo finirà inevitabilmente col rompersi per il calore: cogliendo l'evento come monito, avrete ancora l'occasione di riparare il mezzo e tornare sui vostri passi. Altrimenti, verrete lasciati definitivamente in panne. E sarà la morte.



FAR CRY 2

Qualcosa di nuovo, sotto il sole cocente dell'Africa Nera.

SCOMODA AFRICA

La guerriglia africana, mouse e tastiera alla mano, si prospetta più intricata di quella tropicale. L'escursione termica tende a logorare le armi, che spesso si inceppano (soprattutto se vi rifornirete dai nemici, invece che acquistandole). E l'Intelligenza Artificiale degli avversari è abbastanza sofisticata da garantire sfide sufficientemente impegnative e, soprattutto, varie tra loro: voi cambiate tattica? La cambiano anche loro.

I più attenti fra i lettori di Giochi per il Mio Computer avranno notato che il luogo comune "non c'è niente di nuovo sotto il sole" è vero, ma fino a un certo punto.

È vero, i colossi del videogame mondiale non possono ignorare le mode e tendenze che furoreggiano tra i giocatori, e ciò comporta che generi come quello degli RTS o degli sparatutto in soggettiva continuino a farla da padroni. Tuttavia, se non venissero costantemente iniettate abbondanti dosi di innovazione all'interno di strutture di gioco trite e ritrite, queste crollerebbero sotto il peso della propria ripetitività. Morale: tutti gli sviluppatori, anche quelli più imponenti sul mercato, devono, per mantenere il giusto grado di competitività, bilanciare tradizione e innovazione.

E questo pistolotto iniziale potrebbe apparire piuttosto generico, se non fosse che l'abbiamo scritto dopo aver toccato con mano *Far Cry 2*. Un seguito che cattura perfettamente il dilemma esposto poc'anzi. Sì, perché il primo *Far Cry* è per molte ragioni un classico indimenticabile, e dargli un seguito non è impresa facile. Cedere alla debolezza di rifarlo uguale sarebbe umanamente comprensibile, tanto evocativo era il mondo creato dai ragazzi di Crytek. Truculenti tropici, rossi tramonti che si perdono nel nulla, acque cristalline, barriere coralline. E poi: libertà d'azione e di movimento, ben simboleggiata dal deltaplano di faceva uso Jack Carver.

Per Ubisoft Montreal, su cui è infine caduto l'incarico di sviluppare *Far Cry 2*, l'idea di innovazione è però un'altra. "Volevamo mantenere vivo lo stupore del giocatore di fronte alla bellezza del paesaggio naturale. Come potevamo stupire ancora, proponendo la medesima ambientazione ormai vista in così tanti altri giochi?" precisano gli sviluppatori. E allora lasciamoci i tropici alle spalle, perché il futuro della nostra carriera mercenaria ci vuole in terra africana. Un'Africa ideale, composta di deserti rocciosi e dune, acquitrini e savane, giungle e terreni brulli spazzati dal vento. Il tutto compresso in cinquanta chilometri quadrati. "Compresso" si fa per dire: cinquanta chilometri quadrati significa un sacco di spazio. Soprattutto, un sacco di spazio da riempire di elementi di gioco. "Non volevamo commettere l'errore, per esempio, di un *Just Cause*, dove la splendida, enorme ambientazione non garantiva sufficiente interazione al giocatore", precisa Louis-Pierre Pharand, producer di *Far Cry 2*. Sacrosanto, ma a questo pare proprio che penserà il motore di gioco. Si chiama Dunia, parola che in molte lingue del Medio Oriente e del Sudest asiatico significa "terra" o "mondo". Si pensi all'accezione più completa del termine: "mondo" come ecosistema completo, dove gli elementi si bilanciano tra loro, dove a ogni causa corrisponde un effetto commisurato.

Dunia non è, pertanto, solto un sorprendente motore di renderizzazione grafica in tempo reale, che sa sfruttare


Meglio spostarsi dal manto erboso, prima che diventi una passeggiata da fachiri!




Tanta programmazione procedurale, ma anche tanto design architettonico fatto "a mano".



PORTATEVI UN OMBRELLO, IN AFRICA

Il motore di gioco Dunia non si occupa di creare soltanto gli elementi della terra: anche le nuvole, infatti sono generate proceduralmente. Le osserverete spostarsi e mutare forma, trasfigurate di continuo dai venti d'alta quota. E capiterà di vederle ingrossarsi e incupirsi, riempire tutto il cielo ed esplodere infine in un violento acquazzone, accompagnato da forti raffiche. Non abbiamo potuto saggiare gli effetti di simili condizioni meteorologiche sul volo in deltaplano: tempo di individuarlo e stava già tornando, repentino, il sereno.




Saranno membri della "Alleanza per la Resistenza Popolare" o del "Fronte Unito per la Liberazione e il Lavoro"?

QUESTIONI MORALI

In *Far Cry 2* potrete abbattere la selvaggina che scorrazza mansueta nella savana. Dopo molte diatribe interne, gli sviluppatori hanno scelto di lasciare questa possibilità, senza però "premiare" il giocatore per comportamenti anti-animalisti. Controversa anche la ricerca di diamanti, nascosti nei posti più disparati, e utili ad acquistare armi al mercato nero: si sa, nel modo reale, quella dei diamanti africani è una questione terribilmente spinosa.

con intelligenza la programmazione procedurale per generare alberi, arbusti, agglomerati rocciosi e corsi d'acqua. È molto di più, perché è in grado di sottoporre il mondo così creato alle forze della natura e, nel suo piccolo, dell'uomo. Un bazooka che fa a pezzi una catapecchia, un mitra che "pota" dei cespugli... ben poca cosa in confronto alla poesia, alla maestosità del vento volumetrico che spazza impetuosamente un campo d'erba bruciata dal sole. Ma se, oltre che dal sole, fosse bruciata da un po' di fuoco, gentilmente fornito dal giocatore? Detto fatto. L'erba s'incendia, il vento propaga in un battibaleno le fiamme, che raggiungono un boschetto poco lontano. Complici le forti raffiche, rapidamente la notte africana si scopre rischiarata da un incendio di proporzioni tutt'altro che trascurabili. E non lo trascurano, infatti, i soldati di un villaggio poco distante, che si allarmano. Cause naturali? Potrebbe

"SEMBRA DI ESPLORARE PER LA PRIMA VOLTA IL CONTINENTE NERO"

darsi, ma, visto che si vocifera di questo nuovo mercenario ben deciso a mettere scompiglio negli equilibri locali, meglio investigare.

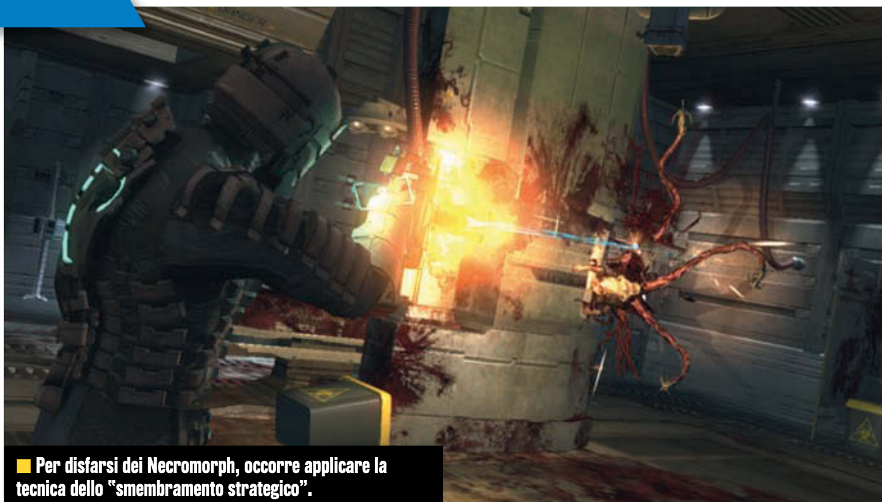
Già, un "nuovo mercenario". Scordatevi Jack Carver e pensate a dieci mercenari tra cui scegliere la vostra identità. Secondo la decisione, gli altri nove (più tre mercenarie, non selezionabili) rivestiranno il ruolo di personaggi non giocanti all'interno della trama. Non immaginate una struttura narrativa dalle maglie troppo strette, anzi: abbiamo uno scenario (due imponenti fazioni di guerriglieri si danno battaglia per il dominio del territorio), uno scopo (fronteggiare un signore della guerra doppiogiochista, noto come lo Sciacallo), alcune tappe obbligate (servire ora una fazione ora l'altra, per avvicinarci progressivamente al nostro vero obiettivo). Detto questo, le vie del mercenario sono infinite, o quasi. Case, villaggi di pescatori, fortini, avamposti, oleodotti, ponti metallici, ovunque può celarsi una missione, principale o secondaria, pronta a mettere a dura prova le vostre abilità belliche.

Sulla carta, nonostante il potere evocativo delle immagini, forse tutto ciò non apparirà particolarmente innovativo. Ma lo stupore generato dell'Africa di Dunia lascia nel cuore una sensazione nuova: facendo i dovuti raffronti tra reale e virtuale, sembra di esplorare per la prima volta un continente nuovo. Ma ne riparleremo: non penserete che si possano contenere cinquanta chilometri quadrati di Africa in due pagine?



ISTANTANEA SU: *DEAD SPACE*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Electronic Arts Redwood Shores
- **Genere:** Survival horror/ Azione in terza persona
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, Windows XP, 2000, Vista
- **Internet:** www.deadspace.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** Secondo gli sviluppatori, è il gioco che rivoluzionerà il genere dei survival horror e, da quanto abbiamo potuto vedere, le carte in regola per riuscire nell'impresa le ha tutte.



Per disfarsi dei Necromorph, occorre applicare la tecnica dello "smembramento strategico".







Per sopravvivere a bordo dell'inquietante astronave spaziale, occorre sviluppare una buona visione periferica.

SMEMBRAMENTO STRATEGICO

Il fatto che i Necromorph resistano ai colpi del protagonista Isaac Clarke e siano in grado di assumere differenti configurazioni rende ogni combattimento assai meno prevedibile di quanto si possa immaginare. In *Dead Space*, non esiste un momento in cui il giocatore si senta davvero al sicuro: possiamo fare a pezzi i mostri, ma ogni rimasuglio può diventare a sua volta un nuovo problema per Isaac. Per sopravvivere, bisogna individuare i punti deboli delle creature, come giunture chiave e organi vitali. Non basta sparare freneticamente a tutto ciò che si muove. A questo proposito, il team di EA parla di smembramento strategico, che può essere riassunto nello slogan "sparare meno, sparare meglio".

DEAD SPACE

Prendete "Alien". Aggiungete un pizzico di "Punto di Non Ritorno" e "La Cosa". Shakerate e servite ghiacciato. Il nome del cocktail? *Dead Space*!

PER INGANNARE L'ATTESA



PREY

Ago 06, 9

Al pari di *Dead Space*, *Prey* si svolge a bordo di un'astronave spaziale infestata da creature aberranti. Ma le similitudini finiscono qui: l'FPS di Take Two è ben lontano, nelle atmosfere e nelle soluzioni tecniche, dal survival horror targato Electronic Arts.

IL produttore esecutivo di *Dead Space*, Glen Schofield, ha le idee chiare: "Abbiamo un solo obiettivo: trasformare per sempre il survival horror, un genere che si evolve con glaciale lentezza".

Sarebbe facile liquidare il nuovo progetto di Electronic Arts come un *Resident Evil* nello spazio. La verità è che *Dead Space* è molto di più. È una sfida ambiziosa. È un salto iperspaziale nel buio. Nei panni dell'ingegnere Isaac Clarke – evidente il richiamo a due pietre miliari della fantascienza letteraria, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke – il giocatore deve investigare su una tragedia di immane proporzioni. Qualcuno (o qualcosa) ha sterminato l'intero equipaggio di una gigantesca astronave spaziale, la USG Ishimura.

C'è chi ha descritto *Dead Space* come una sorta di *Doom* in terza persona: come nell'FPS di id, anche qui sangue e smembramenti sono il piatto forte dell'esperienza. Tuttavia, "la violenza in *Dead Space* non è fine a se stessa", spiega Schofield, "è il veicolo attraverso cui il giocatore scarica la tensione accumulata durante le estenuanti fasi di esplorazione".

Possiamo confermare che *Dead Space* è caratterizzato da momenti di insostenibile suspense, accentuata da una colonna sonora dinamica che amplifica ogni possibile minaccia. Seguendo i dettami della narrativa di fantascienza, scopriamo ben presto che i membri dell'equipaggio non sono deceduti, bensì caduti vittima di una misteriosa e letale degenerazione cellulare, che li ha trasformati in mostruose aberrazioni, i Necromorph. "La mutazione è un tema che contraddistingue da sempre tanto la fantascienza, quanto l'orrore", prosegue Schofield, "è il motivo conduttore di alcuni dei miei film preferiti, come "La Mosca" di Cronenberg o "La Cosa" di Carpenter. In un videogioco dobbiamo confrontarci in prima persona con gli incubi narrati dal cinema".

In altre parole, il videogioco cancella lo schermo, catapultandoci in un inferno digitale dove ogni scelta è gravida di conseguenze. Isaac non è il classico marine dello spazio, armato fino ai denti. È un semplice ingegnere (siamo dalle parti di Gordon Freeman). Le sue abilità con le armi da fuoco sono limitate. "Questo per accentuare il senso di vulnerabilità



Glen Schofield, produttore esecutivo di *Dead Space*, è un grande appassionato di cinema horror.

Come in tutti i survival horror, anche in Dead Space armi e munizioni sono limitate. Attenzione agli sprechi!

UN'ESPERIENZA TRANSMEDIALE



Per fare di *Dead Space* un mondo convincente e immersivo, Electronic Arts sta sviluppando una serie di prodotti correlati, come fumetti e film d'animazione. L'ambizione della casa californiana è di caricare di significato gli eventi narrativi, massimizzando le caratteristiche di differenti media, seguendo l'esempio di "Matrix". La graphic novel è firmata Antony Johnston (sceneggiatura) e Ben Templesmith (illustrazioni), celebri per "Trenta giorni di notte" di Steven Niles, splendida storia di vampiri portata sullo schermo con successo da David Slate ("30 giorni di buio"). Il fumetto fa da prequel al videogioco. Analogamente, EA sta collaborando con il network Starz per la realizzazione di un film d'animazione basato sull'universo di *Dead Space*. Il lungometraggio sarà lanciato in contemporanea con il videogame, il prossimo autunno. Alla domanda se vedremo mai un film con attori in carne e ossa tratto da *Dead Space*, il produttore esecutivo Schofield ha sorriso e ci ha risposto serafico: "Mai dire mai".

I contenuti si preannunciano particolarmente intensi ed estremi, sin d'ora sconsigliati a un pubblico facilmente impressionabile.

Il gioco si svolge a bordo della colossale astronave spaziale USG Ishimura, che ricorda vagamente la Nostromo di "Alien".

TERRORE SENZA TREGUA

In *Dead Space* tensione e paura permeeranno ogni istante di gioco. Per salvaguardare l'integrità dell'esperienza, gli sviluppatori hanno deciso di ridurre al minimo scene di intermezzo e interruzioni inutili. In compenso, abbondano le terrificanti sequenze di morte del protagonista. In una delle tante, Isaac viene letteralmente fatto a pezzi da una creatura orrenda e micidiale. I controversi "colpi di grazia" di *Mortal Kombat*, in confronto, sembrano episodi di "Tom & Jerry". Se ancora non fosse chiaro, il minimo che possiamo aspettarci è una classificazione PEGI 18+.

del protagonista e, per estensione, del giocatore," spiega Schofield. A complicare le cose, armi e munizioni sono rare. "Troppi potenziamenti finiscono per distruggere la sensazione di immersione, verosimiglianza e coinvolgimento", aggiunge il producer.

Uno degli aspetti che ci ha impressionato maggiormente è l'attenzione ai dettagli: gli ambienti metallici e bio-organici di *Dead Space* evocano tanto l'immaginario cinematografico quanto quello videoludico (si pensi a *Prey*). Ma molto di più. Isaac indossa una particolare tuta pressurizzata, denominata The Rig, e degli stivali magnetici che gli consentono di passeggiare sulla superficie dell'astronave. Occorre, tuttavia, prestare la massima attenzione alla miriade di detriti che galleggiano nello spazio e che potrebbero ucciderlo all'istante, in caso di collisione. In compenso, Isaac è in grado di spostare oggetti usando le proprie facoltà telecinetiche. I poteri ESP non hanno una funzione puramente estetica: rappresentano uno strumento indispensabile per risolvere i numerosi enigmi ambientali della USG Ushimura. Al pari di *Half-Life 2* e *Portal*, anche in questo caso ci troveremo spesso a giocare con la fisica, manipolando interruttori, piattaforme e oggetti con la forza del pensiero o per mezzo di raggi gravitazionali.

"IN *DEAD SPACE*, PERSINO I TEMPI MORTI FANNO PAURA"

Sul piano tecnico e stilistico, *Dead Space* possiede un enorme potenziale. Sviluppato con un motore proprietario, questo ambizioso survival horror potrebbe diventare il capostipite di una nuova serie. L'interfaccia è caratterizzata da innumerevoli tocchi di classe, come l'inventario olografico che viene proiettato sullo schermo anziché interrompere l'azione. "Per immergere il giocatore è fondamentale ridurre al minimo le interruzioni", puntualizza Schofield, "per questo motivo abbiamo sviluppato soluzioni ad hoc, ricorrendo a visualizzazioni sovraimpresse sullo schermo". L'HUD è trasparente, invisibile. *Dead Space* non prevede pause o rallentamenti. Il ritmo è intenso. Anche quando non succede nulla. "Vogliamo creare l'esperienza più terrorizzante di sempre," conclude Schofield, "e per raggiungere questo obiettivo abbiamo sfruttato tutte le convenzioni del cinema dell'orrore e del survival horror".

Detto altrimenti, il potere della suggestione è il nostro principale nemico... Persino i "tempi morti" fanno paura. Anche perché in *Dead Space* nessuno può sentirti urlare.



ISTANTANEA SU: *SPACE SIEGE*

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Genere:** GdR/Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.spacesiege.com
- **Nei Negozi:** Estate
- **Perché aspettarlo:** È destinato a chiunque voglia sperimentare il brivido di *Dungeon Siege* nello spazio profondo.







L'ambientazione fantascientifica è interessante, e ben si adatta al sistema di *Dungeon Siege*.

C'È SPAZIO PER QUATTRO

Una funzione interessante promessa dagli sviluppatori riguarda il gioco cooperativo online, che permetterà a quattro giocatori di affrontare insieme una campagna dedicata, separata da quella principale. Si potranno impostare la difficoltà e il numero dei nemici, permettendo di personalizzare l'esperienza in base all'abilità dei giocatori coinvolti.



Le somiglianze con il motore di gioco di *Dungeon Siege 2* sono numerose.



SPACE SIEGE

Là, dove nessun gioco fantasy è mai giunto prima.

UN AMICO ROBOTICO

Durante l'avventura, ci farà compagnia l'H-RV, un piccolo robot personalizzabile secondo le proprie esigenze. Usandolo, sarà consentito organizzare operazioni d'attacco e pianificare semplici operazioni difensive.

LA serie di *Dungeon Siege*, dopo aver esplorato tutti i più classici elementi del fantasy e aver proposto un'interessante miscela di gioco di ruolo e combattimenti in stile *Diablo*, è pronta a partire per lo spazio profondo.

Space Siege, frutto della collaborazione di Sega e Gas Powered Games, si propone di rivisitare le meccaniche dei precedenti episodi di *Dungeon Siege* in chiave fantascientifica, sostituendo le orde di Krug con i plotoni di alieni, per non parlare delle astronavi e dei gingilli tecnologici vari.

L'idea è sfiziosa, anche se i più pignoli noteranno subito molte somiglianze con il motore di *Dungeon Siege 2*, ormai superato sotto ogni punto di vista. Basta dare un'occhiata alle immagini per capire che il punto di forza di *Space Siege* non sarà certo la grafica, ma probabilmente gli appassionati chiuderanno volentieri un occhio e si godranno la miscela di combattimento, esplorazione e GdR tipica della serie. La trama inizia con un'invasione di alieni, i Kerak, che distruggono la Terra e sterminano la razza umana. Per fortuna, una gigantesca nave terrestre riesce a fuggire prima del disastro, lasciando un barlume di speranza alla nostra stirpe. Ma i Kerak la raggiungono e il giocatore viene immediatamente chiamato a combattere per scongiurare la catastrofe.

"OGNI IMPIANTO CIBERNETICO FARÀ DIMINUIRE IL NOSTRO PUNTEGGIO DI UMANITÀ"

Il primo impatto con le battaglie di *Space Siege* è a dir poco classico, grazie alla presenza della Magnablade, lame energetiche abbastanza simili a quelle viste in *Halo 2*.

Gradualmente, vengono introdotti attacchi speciali a raggio e armi da fuoco, tutti gestibili con pochi tocchi di mouse, e una serie di abilità potenziabili mano a mano che si procede.

Personalizzare la crescita del proprio eroe influenza radicalmente lo stile di gioco e, in questo senso, *Space Siege* ha senza dubbio un grande potenziale. Interessante anche l'eventualità di ricorrere a impianti cibernetici, come occhi bionici in grado di migliorare la precisione con le armi. Di contro, però, tale pratica ci avvicinerà sempre più a dei cyborg senza cuore, perché ogni installazione farà diminuire il nostro punteggio di umanità, influenzando altri aspetti del gioco.

Quello che ci lascia perplessi, invece, è il sistema alla *Bioshock* utilizzato per gestire la morte del proprio personaggio. Dopo essere stati sconfitti, ci si rigenererà completamente nelle vicinanze, mentre i nemici non avranno avuto modo di curarsi. Tutto ciò lascia presupporre un approccio più leggero nei confronti della difficoltà, che potrebbe non essere ben accolto dai fan di vecchia data e dai giocatori più esperti. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *IRACING*

- **Casa:** iRacing.com Motorsport Simulation
- **Sviluppatore:** iRacing.com Motorsport Simulation
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0, connessione a Internet, volante e pedaliera
- **Internet:** www.iracing.com
- **Nei Negozi:** Estate
- **Perché aspettarlo:** È una simulazione puntigliosa, regolata da un codice sportivo che potrebbe renderla decisamente intrigante. Allo stato attuale, *iRacing* è centrato sulle competizioni americane, ma in futuro potrebbero aggiungersi altre licenze.



Certi tracciati, come l'ovale Concord, sono riprodotti sino al più piccolo dettaglio. Altri, purtroppo, sono stati oggetto di minori attenzioni.





Le Pontiac Solstice hanno un motore da 2.000cc, 177 cavalli e un cambio manuale a 4 marce, e si rivelano eccellenti per imparare a girare velocemente sul circuito.

LINK E PREZZI

Allo stato attuale, il servizio di *iRacing* funziona solo su abbonamento. Ci si collega al sito **www.iracing.com**, si mette mano alla carta di credito, ci si abbona e si scarica il pacchetto di gioco base con eventuali auto e circuiti aggiuntivi. Un mese di abbonamento, costa 20 dollari (12 euro), tre mesi 50 (una trentina di euro), sei mesi 90 (attorno ai 60 euro) e un anno 156 dollari (un centinaio di euro). Con questa cifra, ci si porta a casa due automobili (Pontiac Solstice e Legend) e sette tracciati, fra cui citiamo Laguna Seca e Lime Rock. Altre vetture e circuiti sono da pagare separatamente.



IRACING

Per i piloti virtuali che vogliono fare sul serio.

DOPO il tramonto di Papyrus, la casa di sviluppo cui dobbiamo le migliori simulazioni di guida apparse su PC, il suo fondatore Dave Kaemmer non è rimasto con le mani in mano, e si è subito lanciato in un nuovo progetto.

iRacing è una simulazione molto particolare, differente da quanto visto finora sia per quanto riguarda le vetture e i tracciati presi in considerazione, sia per ciò che concerne la formula di pagamento e di classificazione dei giocatori. L'approccio è, per certi versi, simile a quello di un MMORPG: invece di comprare *iRacing* e usarlo a piacimento, si deve pagare un abbonamento (quello annuale, è di 156 dollari, un centinaio di euro), che offre una manciata di circuiti e un paio di automobili. Se si vogliono acquistare altri tracciati e vetture, bisogna mettere ulteriormente mano al portafogli, considerando una spesa che oscilla fra i 10 e i 15 dollari (una decina di euro) per ogni auto/circuito. Non si può dire, insomma, che *iRacing* sia economico, soprattutto se rapportato alle simulazioni attualmente in commercio, che con 50 euro al massimo offrono tutto ciò che serve al giocatore.
Il prezzo è elevato, ma dobbiamo ammettere che la realizzazione, per quanto abbiamo potuto vedere dalla versione d'anteprima inviataci da iRacing.com Motorsport Simulation, è decisamente curata, tanto che *iRacing* ha immediatamente accalappiato la nostra attenzione, facendoci dimenticare l'esistenza di altre simulazioni. Sarà il Force Feedback in grado di trasmettere al meglio le sensazioni di guida; sarà la precisione nella riproduzione dei tracciati (per i quali è stata utilizzata un'innovativa tecnica al laser), ma mai abbiamo trovato tanto feeling con delle vetture simulate, che si trattasse di piccole e leggere Ford Legend da sfruttare negli ovali da mezzo miglio o di più potenti Formula Mazda da spingere al limite sul cavatappi di Laguna Seca.

Ogni vettura ha la propria personalità e si va dalle piccole e aggressive, Skip Barber (monoposto relativamente poco potenti, ma divertentissime da guidare), alle veloci Radical SR8, che assicureranno parecchie emozioni a chi ama uscire dalle curve derapando di potenza. Abbiamo apprezzato anche le Late Model, delle stock car simili a quelle del campionato NASCAR, pur se dotate di meno cavalli. A queste, si aggiungono altre formule di nicchia, praticamente sconosciute in Europa, ma note ai gentleman driver americani che iniziano la propria carriera nelle corse, o che si dilettano per pura passione con gli sport motoristici.

Forse, alcuni storceranno il naso di fronte a queste particolari automobili, non proprio potentissime (fatta eccezione per le Radical); noi, però, le abbiamo trovate azzeccate. Sia perché sono una novità nel panorama dei simulatori di guida, sia perché – non essendo dei mostri di potenza – risultano meno "scorbutiche", sebbene spingerle ai limiti richieda parecchia competenza. Le Skip Barber, per esempio, non offrono accelerazioni entusiasmanti, ma se "tirate" a dovere su piste come Laguna Seca regalano emozioni incredibili, anche a velocità relativamente basse. Lo stesso vale per le Late Model: pur se meno stimolanti delle stock car più potenti quando si corre sulle lunghe SuperSpeedway, si dimostrano dei bolidi



Alcuni cruscotti, pur se spartani, sono riprodotti in maniera certosina. Peccato che la stessa cura non sia stata riservata a tutte le quattroruote disponibili.

ALLA LARGA DAI MODDER

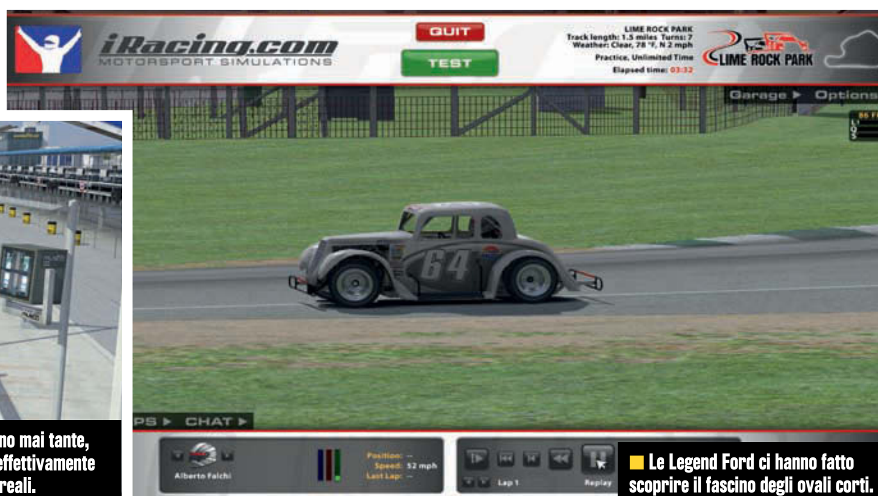
L'approccio di iRacing.com Motorsport Simulation alla simulazione è decisamente lontano da quello degli ISI. Se questi ultimi hanno fornito un ambiente di sviluppo, lasciando che la comunità si occupasse dei contenuti, Kaemmer preferisce chiudere le vie a chi vuol realizzare Mod amatoriali. Tutti i contenuti, insomma, saranno forniti dallo sviluppatore stesso. Il vantaggio è una realizzazione puntigliosa di auto e circuiti, basata su dati reali e non su approssimazioni (come sono costretti a fare i modder, che difficilmente hanno accesso a certe informazioni riservate). Di contro, la qualità si paga, e non poco, a quanto abbiamo constatato.

SEMPRE CONNESSI

Se non amate Steam, *iRacing* non farà per voi. Non solo, infatti, bisognerà pagare un abbonamento mensile per goderselo, ma sarà necessario essere collegati alla Rete ogni qualvolta si intenda fare un giretto, anche in piena solitudine, sui tracciati. Ci si connette al sito, da lì si selezionano auto e tracciato, e si fa partire la sessione. Ovviamente, se per qualche motivo i server non funzionano, o la vostra connessione è saltata, sarà impossibile andare in pista.



Le Radical SR8 sono le auto più veloci e scorbutiche attualmente disponibili in *iRacing*.



Le Legend Ford ci hanno fatto scoprire il fascino degli ovali corti.



Le regolazioni non sono mai tante, ma rispecchiano quelle effettivamente disponibili sulle vetture reali.

difficili da domare sugli ovali molto brevi, fatti apposta per queste vetture.
Graficamente, Kaemmer e soci hanno fatto un buon lavoro, anche se non è il caso di gridare al miracolo. Se i replay di *iRacing* sono fra i migliori mai visti, quando si è in pista l'impressione non è così galvanizzante, a causa di cruscotti non proprio curati al millimetro e di fondali che – secondo il tracciato – variano da ottimi ad appena sufficienti. Non si ha mai l'impressione di un gioco brutto da vedere, tutt'altro, ma dopo esserci abituati ai fasti di *Race Driver: GRID*, speravamo che anche le puntigliose simulazioni potessero affidarsi a motori grafici un po' più spettacolari.

Merita un approfondimento il sistema di gare e di penalità, che pur molto interessante, rischia di allontanare molti utenti. Una volta acquistato *iRacing* e le eventuali espansioni, infatti, non sarà consentito accedere a ogni gara: si potranno fare prove in solitudine con qualsiasi auto su qualsiasi pista, ma per competere insieme agli altri bisognerà guadagnarsi le patenti. Ciò vorrà dire disputare alcune gare con le vetture più lente, evitare errori, guadagnare punti guidando pulito e, pian piano, racimolarne abbastanza da accedere alle leghe superiori. Ogni errore, quali uscite di pista, contatti o semplici testacoda, comporterà delle sanzioni, solitamente leggere, ma che rallenteranno l'ascesa verso le categorie superiori.

"CI HA FATTO DIMENTICARE L'ESISTENZA DI ALTRE SIMULAZIONI DI GUIDA"

Questo sistema ha l'indubbio vantaggio di aggregare i giocatori dello stesso livello, limitando le gare impari e rendendo la vita difficile ai piloti che non si fanno scrupoli a sportellare violentemente pur di sorpassare. Di contro, potrebbe rivelarsi eccessivamente penalizzante per chi ha poco tempo a disposizione per giocare, e rischia di veder limitate le gare con avversari solo a poche situazioni, in cui si guarderà bene dal tirare troppo per il timore di penalità.
L'impressione ricavata da *iRacing* è di un prodotto curato, assolutamente inadatto ai piloti virtuali della domenica (non esiste alcun aiuto alla guida, per dire), ma perfetto per i veri appassionati di simulazione con tanto tempo a disposizione e che non si spaventano di fronte a una spesa più elevata della media. Non è perfetto e nella versione da noi provata alcuni limiti si facevano sentire, come l'assenza di condizioni meteorologiche variabili, la mancata simulazione dei danni a cambio e motore e la frizione che, al di là delle impostazioni, rimane sempre automatica.

Speriamo che queste finezze vengano aggiunte al più presto, magari già alla prima versione pubblica prevista per l'estate in corso.





SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** Bethesda Softworks
- **Sito Internet:** http://fallout.bethsoft.com/index.html
- **Data di uscita:** Autunno 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Bethesda è nota soprattutto per la saga di giochi di ruolo *The Elder Scrolls*, nata nel 1994 con *Arena* e proseguita con *Daggerfall, Morrowind* e il recente *Oblivion* (oltre a diversi giochi a essa legati, come *Rearguard*).

FALLOUT 3

Dopo tante anticipazioni e misteri, per gli abitanti della Vault 101 arriva il momento dei fatti: Bethesda Softworks spalanca i portali corazzati della sua sede a nord di Washington D.C. e permette al mondo di gettare il primo, vero sguardo sui paesaggi postapocalittici di *Fallout 3*. Vincenzo Beretta, sparato direttamente dal silo di redazione, piomba sul luogo a cavallo di un missile nucleare e, evitando radiazioni, mutanti e sentinelle cibernetiche, porta a casa lo scoop: ovvero, che il nuovo GdR dei creatori di *Oblivion* ha tutti i megatoni in regola per fare il botto!



SITUATA nella parte nord-ovest di Washington D.C., Georgetown rappresenta, per il turista, uno spaccato della più classica architettura americana del XVIII secolo: quella che richiama le origini e i legami europei dei padri fondatori, con file di piccole case ben tenute dai tetti spioventi e gli edifici del "campus" di una delle università più prestigiose degli Stati Uniti.

A sud-est, costeggiando il fiume Potomac, si raggiunge il Lincoln Memorial, e da qui, proseguendo verso est, si estende il National Mall: una gigantesca striscia di terreno in cui sono raccolti i centri del potere americano, oltre ad alcuni dei più importanti musei della nazione. A metà del National Mall si innalza il famoso e gigantesco obelisco dedicato a George Washington. Guardando verso nord, da questo punto, si intravede la Casa Bianca. Verso est, il Mall prosegue fiancheggiato da musei come lo Smithsonian (dedicato alla tecnologia aerospaziale) e la National Gallery, fino a terminare nella grande cupola che si innalza al centro del Campidoglio – sede del Congresso degli Stati Uniti. Infine, a sud-ovest del Mall, appena oltre il Potomac, si trova un altro degli edifici più famosi di Washington D.C.: il Pentagono, "quartier generale" del Dipartimento della Difesa degli USA.

A circa mezz'ora d'autobus a nord di Georgetown, lungo il pigro fluire del Potomac, si incontra la piccola cittadina di Bethesda, casa dell'omonima società di software: un gruppo di edifici bassi e moderni circondati da case con giardini ordinati, centri commerciali, e alcune tra le più importanti installazioni scientifiche e tecnologiche della Costa Est, incluso l'ospedale della Marina Militare e l'agenzia nazionale di "Intelligence" Geospaziale (che coordina tutto il lavoro di rilevamento e raccolta dati eseguito da satelliti). L'area tra Washington e Bethesda è coperta da un tappeto quasi ininterrotto di foreste verdi e lussureggianti (almeno durante l'estate), mentre il grande fiume serpeggia punteggiato da isole altrettanto rigogliose, attraverso aree





INVERNO POST-NUCLEARE

Considerando che nessuno degli sceneggiatori di *Fallout 1* e *2* ha partecipato al terzo capitolo, c'era il timore che i creativi di Bethesda non fossero in grado di ricreare quell'atmosfera unica (un mix tra nichilismo, cinismo e surrealismo) che aveva fatto della serie un classico. Per quanto abbiamo visto, possiamo dire che l'obiettivo è stato invece centrato in pieno. Con un solo cambiamento, espressamente voluto da Bethesda: in *Fallout 3* non troveremo alcuni degli esempi di umorismo più demenziale visti nei precedenti capitoli. L'atmosfera, pur mantenendo lo spirito di film satirici come "Il Dottor Stranamore" di Stanley Kubrick (del 1964) e "futuristico-anarchici" come la trilogia di "Mad Max" di Gorge Miller (1979-1985), è sensibilmente più fredda e inquietante rispetto ai capitoli precedenti. Forse, ciò dipende dal fatto che gli eventi del mondo contemporaneo hanno un po' tolto la voglia di scherzare su certe cose, o dalla sensazione innaturale di poter vedere fuori dalle finestre gli stessi paesaggi che, nel gioco, hanno subito gli effetti di uno scambio nucleare strategico.



■ Il protagonista non potrà guidare veicoli, in compenso i nemici sì. E, in linea generale, non per darci un passaggio.

"Gli sviluppatori di* Fallout 3 *hanno mostrato molto rispetto per il lavoro svolto in passato"

E BETHESDA?

Considerando che la piccola cittadina di Bethesda, sede dell'omonima società di software, si trova all'interno dell'area intorno a Washington D.C. ricostruita in *Fallout 3*, ci è venuto spontaneo domandare se i creativi hanno pensato di inserire nel gioco una versione "nuclearizzata" dell'edificio in cui lavorano. "Per ora no", ci hanno risposto, "Ma magari... potrebbe essere un'idea, perché no?" La nostra impressione è stata che non ci avessero mai realmente pensato. Il boss di Bethesda, Peter Hines, una volta interrogato al riguardo, si è mostrato in bilico: "L'idea mi pare un po' troppo auto-referenziale: sarebbe come dire al mondo 'Ehi, siamo qui! Siamo importanti!' Però, chissà, potrebbe anche essere una trovata divertente. Vedremo". Insomma, lo scopriremo solo a gioco finito.

di natura così incontaminata che, guardando fuori dal finestrino del bus, non si ha difficoltà a immaginare le emozioni che dovettero provare i primi esploratori della zona, tanti secoli fa.

TERRA BRUCIATA

Se abbiamo descritto tanto in dettaglio le aree e i dintorni della capitale americana che abbiamo avuto la fortuna di visitare durante il nostro viaggio è perché, poco tempo dopo, stavamo camminando per gli stessi luoghi, con la stessa geografia e gli stessi punti di riferimento visivi – ma devastati dalle conseguenze irreversibili di una guerra nucleare.

Non spaventatevi, non era successo nulla di grave nel mondo reale! Eravamo noi a essere entrati nei paesaggi da dopobomba e fortunatamente virtuali di *Fallout 3*, terzo capitolo della saga di GdR per PC, i cui diritti, un tempo di Interplay, sono oggi nelle mani di Bathesda. Se la scelta di ambientare la nuova puntata nei dintorni della capitale (e in un'area geografica che include anche la cittadina che li ospita) sia derivata dalla possibilità di ricostruirli con incredibile precisione semplicemente saltando in auto e andando in giro a fare foto (i ponti distrutti che sovrastano le acque radioattive del Potomac sono gli stessi che abbiamo superato nel mondo reale per recarci dagli sviluppatori), oppure dal desiderio di spostarsi sulla Costa Est dopo due capitoli ambientati in quella Ovest, non sapremmo dirlo. Ciò di cui siamo certi è che l'esperienza è stata assai inquietante.

Della storia di *Fallout*, e di *Fallout 3* in particolare, si è già scritto molto nelle varie Anteprime di GMC. Dopo una guerra nucleare globale scoppiata per ragioni mai del tutto chiarite, e che ha coinvolto tutte le principali nazioni del mondo, solo una piccola parte dell'umanità ha potuto salvarsi: coloro che avevano avuto i soldi necessari per comprarsi un posto in una delle numerose "Vault" sparse per tutto il paese. Queste sono rifugi sotterranei tecnologicamente avanzati (ma per via delle dimensioni sarebbe più corretto chiamarle "città"), con tutto il necessario per permettere la sopravvivenza agli abitanti e ai loro discendenti per secoli – nella speranza che, nel frattempo, le condizioni del mondo devastato si stabilizzino a sufficienza da permettere, un giorno, il ritorno alla superficie dell'umanità dai preziosi, ma claustrofobici, rifugi sotterranei.

Fallout 3 inizia nella Vault 101, quella di Washington per l'appunto, che il giocatore avrà modo di visitare durante il processo di creazione del personaggio. "Qualcosa", inevitabilmente, accade, ed ecco il nostro (o la nostra) protagonista in fuga, costretto a superare i portali d'acciaio della Vault e a fuggire all'esterno, in un mondo ignoto e terrificante, alla ricerca di...

Lo scopo del nostro viaggio a Bethesda era la





Fallout 3 sarà senza alcun dubbio un gioco riservato a un pubblico adulto.

IL BELLO DEL "FAI DA TE"

In *Fallout 3*, gli oggetti d'equipaggiamento e le armi si logorano con l'uso, e perdono progressivamente di efficacia. Ci sono due modi per rimediare a questo fenomeno. Il più immediato è contattare uno dei mercanti o dei personaggi non giocanti specializzati, e pagare le riparazioni in "tappi di bottiglia" (la forma di moneta corrente classica della serie *Fallout*). In alternativa, un giocatore con un buon livello nell'abilità "Riparare" può tentare di sistemare gli oggetti da solo. Il requisito, però, è tanto insolito quanto azzeccato: il possesso di un altro oggetto dello stesso tipo, magari ancora più malridotto. Tale secondo oggetto verrà ulteriormente logorato o magari completamente "consumato" nel tentativo: ciò simula realisticamente un mondo del dopobomba, dove la principale fonte di pezzi di ricambio sono equipaggiamenti non più funzionanti.



A CIASCUNO IL SUO

Smentendo quanto ipotizzato da molti fan su Internet, le tre versioni di *Fallout 3* per ora previste (PC, Xbox360 e Playstation 3) non saranno "conversioni" di uno stesso gioco-base. Sebbene i contenuti rimangano identici, ogni versione "è stata programmata indipendentemente, così da sfruttare i pregi specifici della piattaforma di gioco su cui girerà". *Fallout 3* su PC godrà, dunque, di un'interfaccia utente tastiera-mouse molto immediata e funzionale (e con tutti i tasti riprogrammabili a piacere), di menu dalla dimensione variabile in base alla risoluzione scelta (evitando lo sgradevole effetto "interfaccia gigantesca a prescindere" visto in *Oblivion*) e di opzioni grafiche uniche. Avendo avuto modo di provare sia la versione PC, sia, brevemente, quella Xbox360, possiamo dire con sincerità che la prima è senz'altro la più funzionale e accattivante.

possibilità di provare, per la prima volta in assoluta libertà, una versione pressoché completa del gioco (secondo i progettisti, a questa beta mancavano solo alcuni dialoghi, un'ultima revisione al bilanciamento dei mostri e degli incontri, oltre al solito lavoro finale di rifinitura). Mentre una ventina di giornalisti provenienti da tutta Europa, seduti davanti a file di PC e Xbox 360, uscivano con entusiasmo dalla Vault 101 e si sparpagliavano, letteralmente, verso i quattro angoli della (enorme) mappa, noi abbiamo agito con un po' più di prudenza. La prima cosa che vogliamo sottolineare di *Fallout 3*, infatti, è come il gioco sia una catena ininterrotta di sorprese, colpi di scena e momenti di puro "senso del meraviglioso": ovvero l'apparire inatteso di spettacoli e paesaggi mozzafiato, magari anche terribili nelle loro implicazioni, ma il cui impatto emotivo, senza dubbio, risulta amplificato presso il giocatore che li incontra per la prima volta, assolutamente ignaro.

Detto questo, c'erano molte cose su *Fallout 3*, sui suoi meccanismi e sull'esperienza complessiva offerta (soprattutto presso chi ha amato i suoi predecessori) che eravamo curiosi di verificare – ed è su questi aspetti che ci siamo concentrati.

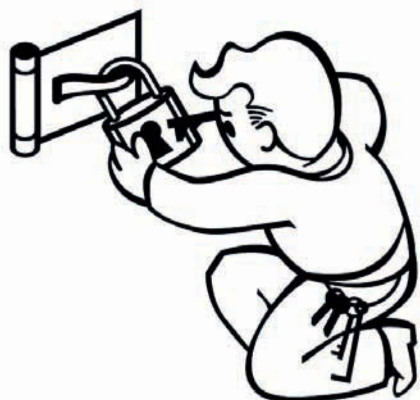
MEMORIE DALL'OBLIO

Il fatto che *Fallout 3* sia basato sul motore di *Oblivion* aveva fatto temere ad alcuni che il risultato finale potesse rivelarsi poco più di una grande "total conversion" del precedente GdR fantasy di Bethesda. Nella realtà, non solo non c'è praticamente nulla nel gioco che ricordi *Oblivion* (se non il punto di vista in prima persona, che avrebbe potuto trasformare i combattimenti in una banale variante dei soliti FPS, ma che si è rivelato essere tutt'altro, come illustreremo tra poco), ma gli sviluppatori, oltre a implementare *tutti* gli elementi base dei primi due titoli (l'importanza delle caratteristiche psicologiche del personaggio nei dialoghi e nelle scelte morali, il sistema di crescita ad abilità e "vantaggi" – in *Fallout* chiamati "perks"–, la possibilità di affrontare ogni missione e situazione in una varietà di modi diversi...), paiono anche essersi impegnati per eliminare dal gioco qualsiasi elemento che potesse ricordare gli aspetti più controversi del seguito di *Morrowind*, a partire dai nostri spostamenti sulla mappa – durante i quali non potremo beneficiare del sistema di "teletrasporto" (o "viaggio immediato") tipico di *Oblivion*.

Parlando di pericoli, un altro aspetto del gioco che si temeva venisse "importato" da *Oblivion*, e invece è completamente assente, è il "livellamento dei nemici" in base alla forza del personaggio. Le creature che vagano per le lande di *Fallout 3* sono distribuite unicamente secondo la regione geografica e le motivazioni personali che le guidano. Ciò significa che se un personaggio di primo livello vuole *davvero* addentrarsi in un'area

L'ARTE DELLO SCASSINAMENTO

Come in *Oblivion*, anche in *Fallout 3* potremo scassinare lucchetti e serrature – con una difficoltà che varia in base al nostro livello nell'abilità specifica e alla complessità del meccanismo. Il sistema, però, è molto diverso da quello di *Oblivion*, e sembra essere, in verità, una copia virtuale di quello di *Thief: Deadly Shadows*. Utilizzando un grimaldello e un cacciavite (controllati indipendentemente da tastiera e mouse), il giocatore deve trafficare con i due arnesi (ruotandoli e muovendoli) fino a quando un impercettibile quanto sospirato "clic!" indica che si può far scattare la serratura. La procedura impone delicatezza, in quando se si "forza" troppo un certo movimento (sebbene solo virtuale), si corre il rischio che il grimaldello si spezzi. La scorta di questi strumenti è, naturalmente, limitata, ma essi possono essere acquistati da mercanti e altri personaggi, raccolti in giro per il mondo o recuperati frugando i corpi di nemici uccisi.





Se una regione è completamente priva di presenza umana, allora è possibile che sia radioattiva e quindi, in assenza di equipaggiamento speciale, anche che stiamo morendo.



Prima di dire che certe aree sembrano dei cumuli di rovine, occorre vedere come sono conciate dopo il combattimento.

"Ogni luogo e personaggio sono profondamente caratterizzati"

REQUISITI POCO ATOMICI

Fallout 3 è stato realizzato utilizzando una versione più evoluta del motore di *Oblivion*. Una buona notizia è che, sebbene il livello di dettaglio sia superiore, i programmatori di Bethesda hanno, al tempo stesso, ottimizzato la fluidità della grafica. Per il momento, non sono state fornite specifiche precise, ma *Fallout 3* dovrebbe girare ottimamente su qualunque sistema in grado di gestire *Oblivion*. La versione da noi provata, che sarà sottoposta ancora a qualche mese di rifinitura, mostrava una media di 50-60 fotogrammi per secondo su "un sistema di fascia medio-alta" (Bethesda non ha voluto sbottonarsi di più), senza alcuna incertezza nemmeno nelle scene più convulse, e con tempi di caricamento molto brevi.

infestata da mutanti alti quattro metri, capaci di scagliare carcasse di autobus a un chilometro di distanza, nulla gli impedirà di farlo. "In realtà", ci ha spiegato uno dei progettisti, "non sapremmo dire neppure noi qual è il livello adatto per affrontare ogni area e ogni missione; chi risolve tutto con la violenza potrebbe trovarsi nei guai in fretta, ma durante i nostri test alcuni giocatori sono riusciti a entrare e a uscire da aree pericolosissime affidandosi semplicemente alle abilità di muoversi silenziosamente e di scassinare, oltre che ai nervi davvero d'acciaio. Se vi sentite di fare una certa cosa, e volete provarci, il gioco non ve lo impedirà".

TEMPO ZERO

Uno degli elementi di *Fallout 3* che più ci aveva incuriosito era il sistema di combattimento a "punti azione": in sostanza, un'evoluzione del sistema a turni di *Fallout 1* & *2*, che si poteva attivare (e disattivare) a piacimento, interrompendo l'azione "in tempo reale" in prima persona per trasformare la lotta contro i nemici, di fatto, in un gioco tattico. Come poteva funzionare una trovata simile in quello che, dal punto di vista dell'uso delle armi, sembra un normale FPS in prima/terza persona? Dopo averlo provato, possiamo dire "eccezionalmente bene".

Tutto inizia nel momento in cui il programma giudica che ci troviamo "in combattimento" (ovvero, o siamo alla portata delle armi di un mostro, o quest'ultimo è a portata delle nostre – occorre ricordare, infatti, che l'abilità di muoversi silenziosamente e sorprendere l'avversario può applicarsi a entrambe le parti). A questo punto, il giocatore è libero di decidere se risolvere lo scontro come in un normale FPS (o come in *Morrowind* e *Oblivion*) o se, alla pressione di un tasto, attivare la "modalità tattica".
Nel caso si compia la seconda scelta, il tempo nel gioco si ferma, mentre sullo schermo appaiono i "punti azione" (o PA) a nostra disposizione (una decina). Non abbiamo fatto calcoli precisi, ma, più o meno, un PA corrisponde a un secondo. A questo punto, possiamo decidere come "spenderli" ruotando la visuale in modo da inquadrare nemici diversi, decidendo se mirare a parti del corpo precise (come la testa, una gamba o magari un tentacolo) o al "bersaglio grosso", se sparare a un nemico solo o se suddividere il nostro fuoco tra più avversari, e così via.

Ogni azione costa un certo numero di PA (così come colpire con ogni proiettile ha una certa percentuale di riuscita, che dipende dalla distanza del nemico, dall'arma, dalla nostra abilità con la stessa, dalla parte del corpo cui si è mirato e così via). Il programma calcola automaticamente il costo di eventuali azioni addizionali: se, per esempio, nello sparare forsennatamente contro un "mutazoide", finiamo i colpi nel caricatore, e



In modalità tattica, la possibilità (in percentuale) di colpire le varie parti del corpo dei nemici è calcolata e indicata automaticamente sullo schermo.

IL MOMENTO DELL'AZIONE

Per quanto riguarda il nostro gusto personale, e per quanto abbiamo potuto provare, ci sono solo due momenti in cui vale la pena di gestire i combattimenti con il normale sistema degli FPS. Il primo deriva dal fatto che il gioco bilancia le parti di pianificazione con la necessità di recuperare i punti azione tornando al "tempo reale": l'ammontare complessivo, infatti, si ricarica progressivamente solo in questi momenti (il che, anche se potrebbe apparire il contrario, non diluisce la componente tattica, giacché come risultato ci troviamo a manovrare sul campo di battaglia e a cercare di migliorare la nostra posizione relativa ai nemici anche in base al terreno che ci circonda – prima di sferrare il prossimo attacco). Il secondo si verifica quando un certo scontro si rivela particolarmente semplice: per esempio, se decidiamo di eliminare un tipo emaciato di guardia a un gabinetto improvvisato tirandogli una granata nucleare (se uno proprio vuole farlo...), o se un nemico è ormai così malmesso che bastano un paio di raffiche per abbatterlo. In occasioni di questo genere, è più semplice e pratico risolvere la cosa in modalità FPS.



CAMMINARE FA BENE

L'area coperta da *Fallout 3* è più piccola rispetto a quella di *Oblivion*. Al tempo stesso, è più densamente popolata di centri abitati, mostri e cose da fare e da vedere. L'impressione, in realtà, è che sia addirittura più grande, poiché dal gioco è stato eliminata la possibilità di spostarsi istantaneamente da una locazione all'altra. Ogni spostamento e ogni missione, dunque, implicheranno sempre un viaggio attraverso la mappa e i suoi pericoli.

vogliamo continuare a fare fuoco, il gioco calcolerà automaticamente la spesa di PA necessari per ricaricare l'arma. Nel frattempo l'Intelligenza Artificiale che gestisce i nemici fa la stessa cosa con loro. Una volta soddisfatti del nostro piano di battaglia (il sistema, oltre che rifarsi intimamente all'originale *Fallout*, ricorda anche un po' i combattimenti dei vari titoli di *Jagged Alliance* e perfino wargame a turni simultanei come *Combat Mission*), alla pressione dello stesso tasto facciamo ripartire il tempo per vedere "cosa succederà". Il risultato è assolutamente spettacolare.

Come abbiamo visto, infatti, mentre noi facevamo i nostri piani, il nemico elaborava i suoi. Una I.A. dedicata, e programmata appositamente da Bethesda per *Fallout 3*, decide il risultato complessivo delle scelte compiute delle due parti, quindi trasforma tale effetto in un "film" della durata proporzionale ai PA spesi. In tale videoclip, il risultato finale del round è mostrato con una sequenza adrenalinica di immagini che illustrano le azioni eseguite da ambo le parti e le loro conseguenze, e visualizzato con un montaggio di inquadrature cinematografiche in stile "Matrix" pompate all'ennesima potenza: Pallottole che volano nell'aria, rallentano per un attimo nell'avvicinarsi al nemico, e poi accelerano a velocità pazzesca prima di trapassargli il cranio in una nube splatter (*Fallout 3* è per giocatori "maturi", e scene come questa non mancano di ricordarcelo); dardi al plasma inseguiti "al rallentatore" (nonché da un "dai! dai!" da stadio) solo per mancare miseramente. E intanto, anche il nemico ha sparato o attaccato, e magari i suoi colpi si incrociano con i nostri, "sfiorandosi" a mezz'aria prima di saettare – momenti di pura tensione! – come frecce verso i rispettivi bersagli.

Ancora più "divertente" (per chi guarda) è l'impiego delle armi di distruzione di massa, grazie anche al motore fisico Havok, le cui possibilità sono state sfruttate all'osso. Abbiamo lanciato una granata, ed ecco (BOOOOM!) uno sfortunato scorpione radioattivo volare via con un'elegante parabola; la sua sorte subito dimenticata, non appena il missile sparato dal soldato rinnegato inginocchiato dietro di lui accelera con una fiammata verso le rocce che ci offrono riparo, con la "camera da presa" che ondeggia impazzita all'inseguimento del terrificante dardo, finché SBRAAANG! Pezzi di roccia, la carcassa di una macchina abbandonata, nonché il nostro povero eroe roteano nel cielo e ricadono qua e là in vari stati di distruzione. Meno male che la nostra armatura, unita a un paio di potenziamenti chimici, ci hanno permesso di assorbire il botto uscendone "solo" con ferite gravissime. E il combattimento ricomincia.

Questo sistema è talmente elegante e spettacolare che, dopo averlo provato, francamente non vediamo altro modo per godersi

UN GERGO COMPRENSIBILE

Oblivion, probabilmente, entrerà nella storia per essere stato l'unico gioco ufficialmente tradotto in italiano a godere di un adattamento non ufficiale realizzato, per disperazione, dai fan. La qualità delle versioni non solo italiana, ma anche francese, tedesca e in altri linguaggi, era infatti così misera, che alcune riviste straniere assegnarono addirittura due voti al gioco: uno per chi poteva gustarselo nell'originale inglese e un secondo, molto più basso, per chi doveva rassegnarsi alla "traduzione". Bethesda ha ammesso che ciò è stato causato dalla loro mancanza di esperienza del settore ("Abbiamo inviato i file da tradurre solo un mese prima della pubblicazione...", ci ha confessato un programmatore che ha voluto restare anonimo), e che per *Fallout 3* la situazione è ben diversa: "Stiamo lavorando all'adattamento nelle varie lingue, tra cui l'italiano, fin dallo scorso inverno", hanno confermato i progettisti, "e questa volta intendiamo fare le cose per bene". Pare, dunque, che la lezione sia stata appresa.

SOLI CONTRO GLI ULULANTES

Naturalmente, i progettisti hanno anche applicato un pizzico di razionalità alla costruzione degli incontri. Non ci imbatteremo in un cyberassaltatore equipaggiato con missili nucleari autocercanti appena messo un piede fuori dalla Vault 101 (non sempre, almeno, visto che una cosa simile in verità ci è capitata – e per fortuna che scappare resta sempre un'opzione), e le prime missioni, se svolte in ordine, aiuteranno il giocatore a capire meglio il mondo che lo circonda, i suoi pericoli e le possibilità del suo personaggio. Detto questo, se il vostro primo e unico desiderio, quando ancora siete di "livello uno", è raggiungere il più in fretta possibile le rovine di Washington D.C. visibili all'orizzonte, una volta di più il gioco non ve lo impedirà. Chissà, magari un giorno potreste andare in giro a vantarvi di essere stati i primi a riuscire a tornare indietro! In ogni caso, un pizzico di "aggiustamento" in base al livello ci sarà, ma solo negli incontri casuali e, hanno voluto sottolineare i progettisti, "solo un pizzico".





■ Nei combattimenti, in modalità tattica, possiamo impiegare anche tre ore per decidere come vale la pena di "spendere" la nostra prossima pallottola.

"Le abilità psicologiche, come Intimidire o Sedurre sbloccano dialoghi e missioni altrimenti inaccessibili"

UNO O MOLTI FUTURI?

Considerando che la base di *Fallout 3* resta il motore sviluppato per *Oblivion*, una delle prime domande dei fan all'annuncio del nuovo GdR di Bethesda fu se gli appassionati avrebbero avuto la possibilità di "moddare" il gioco, aggiungendo nuovi contenuti e modificando quelli già esistenti – ovvero, uno dei più grandi punti di forza di *Oblivion* stesso e del suo predecessore, *Morrowind*. Inizialmente, i responsabili avevano escluso tale possibilità, ma, durante questa nostra ultima visita, si sono mostrati più possibilisti: "Il nostro primo obiettivo è realizzare un *bel* gioco", ci hanno detto, "una volta soddisfatto questo, tutto è possibile". Non è escluso, quindi, che un editor di contenuti venga pubblicato in seguito, oppure che la struttura del programma consenta già ai fan, sebbene con qualche di difficoltà in più, di alterarne i contenuti – un po' com'è avvenuto con *S.T.A.L.K.E.R.*

i combattimenti in *Fallout 3* (chi vuole, può addirittura zoomare e muovere la camera virtuale in modo che il protagonista e i nemici appaiano visti "dall'alto" e in prospettiva isometrica, ricostruendo, di *Fallout*, perfino il punto di vista del giocatore). Unisce la purezza della pianificazione tattica del GdR originale (e si può trascorrere anche un'ora per decidere al meglio la spesa di punti azione per un round), a una resa cinematografica degli effetti pratici del combattimento paragonabile a ciò che, un tempo, nei videogiochi si vedeva solo nelle scene d'intermezzo o nelle presentazioni. Avete in mente le forsennate sequenze di apertura di titoli come *Call of Duty 4*? In *Fallout 3* sarete voi, a tutti gli effetti, i "registi" di tali momenti.

CIVILTÀ DEL DOPOBOMBA

Chi ha visto almeno un film della serie "Mad Max" (in particolare il terzo, "Oltre la Sfera del Tuono", del 1985) saprà che l'umanità ha tutte le risorse intellettive e spirituali necessarie per sopravvivere anche nelle condizioni più disastrate. In *Fallout 3*, ciò si traduce con la vasta e variegata costellazione di comunità "improvvisate" che punteggiano i territori intorno alle rovine della capitale americana (se non avete mai giocato a *Fallout*, ma ricordate Bartertown governata da Tina Turner in "Oltre la Sfera del Tuono" capirete di cosa stiamo parlando).

Queste comunità, oltre a essere perfettamente caratterizzate (si va dall'ormai famosa cittadina costruita intorno a una bomba nucleare inesplosa, e dimora di un surreale "culto dell'atomo", a un gruppo di case arroccate sui resti di una superstrada sopraelevata, a una "città fantasma" piena di reliquie del passato, ma costellata di un numero incredibile di mine antiuomo che avvisano della propria presenza solo con un impercettibile "blip" mezzo secondo prima di esplodere), offrono asilo a una grande varietà di personaggi (un altro elemento in cui *Fallout* si distacca da *Oblivion*: la qualità dei dialoghi, la caratterizzazione dei personaggi e il livello del doppiaggio sono elevatissimi, e non hanno nulla da invidiare a quelli di titoli come *Bioshock* o *Mass Effect*).

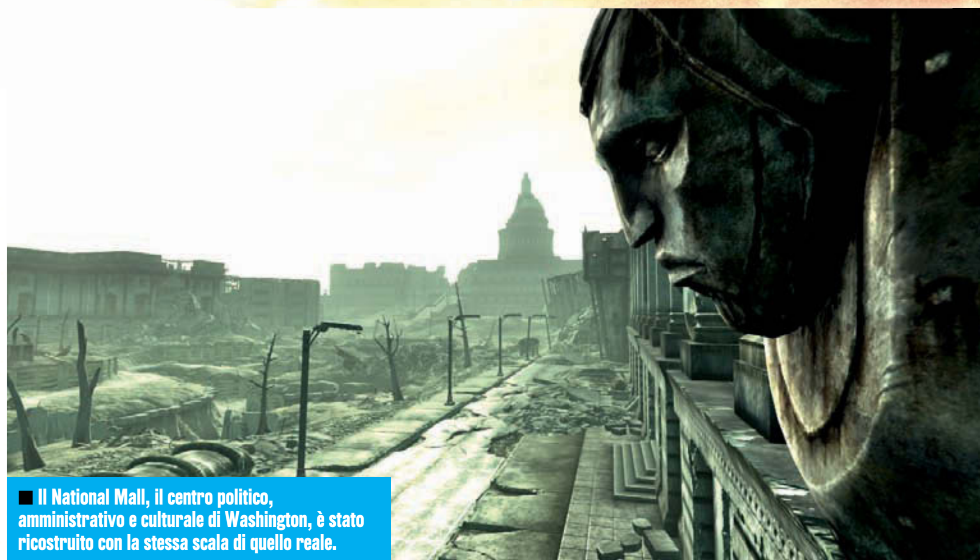
Questi personaggi, oltre ad avere una loro vita indipendente (in tal senso, possiamo dire che sono stati fatti passi avanti nel campo della "Radiant AI" creata da Bethesda per gestire i cicli vitali dei PNG), possono offrirci informazioni e missioni. Sia i dialoghi, sia le missioni che accetteremo (e il modo con cui decideremo di portarle a termine) portano alla luce altri due importanti aspetti di *Fallout 3*. Il primo è quello ormai classico dell'allineamento morale, ovvero la tendenza del nostro personaggio a fare le cose "in un certo modo piuttosto che in un altro" (Bethesda, nel mondo nichilista e pragmatico di *Fallout 3*, rifiuta una distinzione esatta tra "bene e male", preferendo valori quali "indipendenza o bene comune" e altre scelte morali più "grigie").



Ci imbatteremo in una comunità asserragliata sui resti di una sopraelevata.



All'ingresso della sede di Bethesda, si viene accolti dalla statuina che raffigura due dei simpatici pupattolini "mascotte" tradizionali della serie *Fallout*.



Il National Mall, il centro politico, amministrativo e culturale di Washington, è stato ricostruito con la stessa scala di quello reale.

UNO CONTRO L'ALTRO APPASSIONATAMENTE

In *Fallout 3* ci sono varie fazioni, non sempre alleate tra loro. Ma, oltre a ciò, anche l'Intelligenza Artificiale che gestisce i personaggi ha una propria lista di priorità. A un certo punto, del nostro vagare per foreste radioattive, ci siamo imbattuti in un mostro che, per usare termini eufemistici, non sembrava decisamente alla nostra portata. Dopo un vano tentativo di fuga, eravamo già pronti a ricaricare la partita, quando ecco arrivare al salvataggio due uomini e una donna armati di tutto punto. In quattro contro uno il rapporto di forze è cambiato e, dopo una scena di inaudita violenza, il mostro è finalmente crollato al suolo in una nube di polvere che si deve essere vista fin dal Campidoglio. Peccato che, quando ci siamo voltati per ringraziare i salvatori, li abbiamo visti puntare le armi verso di noi: erano predoni che, intelligentemente, avevano deciso di fare fuori la "minaccia grossa" prima di rivolgersi alla preda.

GIOCHI DI PARTECIPAZIONE DI MASSA?

La notizia che Interplay (creatrice dei primi due *Fallout*) sia morta paiono, secondo Bethesda, grandemente esagerate. Gli sviluppatori di *Fallout 3* hanno confermato di essere in possesso dei diritti per realizzare unicamente una versione per *giocatore singolo* dell'ambientazione, mentre Interplay detiene ancora quelli del vecchio progetto di trasformare *Fallout* in un MMORPG – progetto che, stando alle voci che abbiamo raccolto, non è affatto sepolto. Chi vivrà vedrà.

L'allineamento morale è importante, in quanto i giudizi che i personaggi non giocanti daranno sul nostro eroe sbloccheranno o meno sia missioni successive, sia la possibilità di unirsi a una delle numerose fazioni che popolano le rovine di Washington D.C. Per chiarire meglio tale concetto, i progettisti hanno specificato che la durata di ogni partita ammonterà a "circa 20 ore, più altre 20 ore di missioni secondarie" – ma, queste ultime, selezionate da una lista lunga oltre il doppio, e visibili solo ai personaggi con le giuste qualifiche; un incentivo, una volta finito *Fallout 3*, a rigiocare la trama da capo facendo ogni volta scelte diverse.

Il secondo elemento è l'impatto delle caratteristiche e delle abilità del personaggio sulle conversazioni. Ogni volta che poniamo una domanda (o scegliamo una risposta) è, infatti, possibile che appaiano delle opzioni in più: alcune, accompagnate da una percentuale, indicano la possibilità che quel particolare dialogo conduca a un risultato positivo (per esempio, "Intimidire – 48%"). Se non appare nessuna percentuale, invece, il successo del dialogo è immediato e il gioco si limita a segnalarci quale nostra caratteristica ha consentito tale fatto. Ciò significa che molti problemi (nonché nuove opportunità) potranno essere sbloccati con la diplomazia, il fascino e, magari, con un pizzico di sana violenza verbale.

MISSILI IN ARRIVO

Come avrete notato, non abbiamo pressoché parlato delle nostre avventure virtuali in *Fallout 3* (tranne qualche piccolo esempio). È stata una scelta precisa: a nostro avviso, era più importante cercare di capire *come* Bethesda si fosse avvicinata a questa serie di classici, piuttosto che narrare eventi e colpi di scena che è meglio scoprire da sé, installando il gioco e godendosi le sue numerose sorprese.

Da fan della saga fin dalla prima ora, possiamo dire di essere rimasti entusiasti sia del rispetto che gli sviluppatori hanno mostrato verso il lavoro svolto dai loro colleghi in passato, sia di come siano riusciti a modernizzare il tutto, rendendolo adrenalinico e coinvolgente, senza tradirne la natura. Perfino se Bethesda avesse deciso di ignorare lo spirito dei primi *Fallout* (cosa che non è accaduta), ciò non avrebbe intaccato la fondamentale impressione con cui siamo usciti dai loro uffici: ovvero che *Fallout 3* è un GdR assai bello.

Alla domanda "cosa ti è piaciuto di meno" la nostra risposta sincera è stata: "smettere di giocare". Con tutte le sue idee, le sue nuove tecnologie, e perfino la sua ambientazione futuribile da inverno post-nucleare, *Fallout 3* è stato un nostalgico viaggio indietro nel tempo, ai soleggiati Anni '90. Non sapremmo pensare a un complimento migliore. GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Sito Internet:** www.crytek.com
- **Data di uscita:** fine 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Crytek, fondata nel 1999 a Francoforte dai tre fratelli Yerli, è diventata famosa nel 2004 grazie alla pubblicazione di *Far Cry* e alla creazione del motore CryEngine. *Crysis*, uscito nel 2007, ha ulteriormente sottolineato la spiccata propensione della software house per i motori sofisticati e capaci di sfruttare appieno le ultime CPU e GPU. *Warhead* sarà allineato agli altri FPS di Crytek, offrendo un'ampia libertà d'azione e ambienti di gioco aperti e vasti. Il multiplayer alternerà modalità strategiche di squadra al classico deathmatch, e le richieste hardware dovrebbero rispecchiare quelle del capitolo precedente.





CRYSIS WARHEAD

Inatteso e silenzioso come un soldato della Delta Force, lo sviluppatore Crytek ha annunciato il secondo episodio della saga di Crysis, con l'intenzione di spazzare via, con la forza di un lanciagranate, i pochi difetti del precedente e spettacolare capitolo. GMC è tornato sull'isola protagonista dello scontro tra umani e alieni, mimetizzandosi nella boscaglia e carpendo tutti i dettagli di un FPS tanto promettente, quanto prossimo al completamento.

CHI ha indossato la versatile tuta nanotecnologica del luogotenente Jake Dunn, in arte "Nomad", per il tempo necessario a completare *Crysis*, sa bene che il gioco termina in quello che gli anglofoni chiamano un "cliffhanger", ovvero una conclusione che lascia irrisolti molti quesiti e suggerisce il proseguimento della trama in un futuro episodio.

Un finale simile e l'intenzione del presidente di Crytek, Cevat Yerli, di trasformare *Crysis* in una trilogia rendevano lecito aspettarsi *Crysis* 2 non prima del 2009, considerando la passione della software house tedesca per le produzioni tanto spettacolari, quanto sofisticate dal punto di vista tecnico.

Ciò che nessuno poteva immaginare era che la sezione ungherese di Crytek, dislocata a Budapest, fosse già impegnata da alcuni mesi su una digressione della trama originale, che si concretizzerà entro l'inverno nella possibilità di prendere il controllo di Michael "Psycho" Skyes, il più ruvido e colorito esponente della squadra della Delta Force. L'ex membro dello SAS britannico, caratterizzato da un linguaggio non proprio forbito e da una evidente attitudine per le maniere brutali, in *Crysis* abbandonava Nomad per andare a rimpolpare

ILLUMINAZIONE CRITICA

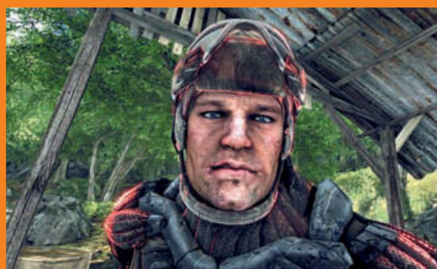
La decisione di basare il motore di *Warhead* sulle DirectX 9 è significativa della tiepida accoglienza riservata dai giocatori a Windows Vista, e solleva alcune perplessità tecniche: come hanno potuto, gli sviluppatori, migliorare il rendering del gioco e le sue prestazioni, sacrificando la programmabilità degli shader di quarta generazione? Una domanda cui si riuscirà a rispondere solo quando avremo il motore e i file di configurazione a portata di mano, ma che suggerisce il sacrificio di alcuni degli effetti di post processing più sofisticati in presenza di Windows XP, quali l'applicazione del motion blur agli oggetti in movimento. I miglioramenti al sistema d'illuminazione globale, in grado di affinare la resa del normal mapping e degli shader, sono invece già apprezzabili in queste immagini.





Nel nuovo motore, il paesaggio tiene conto anche dei riflessi prodotti dall'acqua. Di conseguenza, le rocce e gli alberi non esposti al sole non sono uniformemente in ombra, ma illuminati dinamicamente





La sottolineatura del normal mapping definisce meglio le cicatrici del volto di Psycho, evidenziando le guance e la conformazione del naso. Il bagliore rosso dell'elmetto si miscela più realisticamente con l'illuminazione circostante.



L'effetto "raggi divini", un tempo esclusivo delle DirectX 10, potrà essere ora notato anche dai possessori di Windows XP.



Le missioni offriranno la stessa libertà apprezzata in *Crysis*, ma il ritmo degli scontri sarà più sostenuto rispetto al capitolo precedente.

"Prenderete il controllo di Michael 'Psycho' Skyes, il più ruvido e colorito esponente del team della Delta Force"

un'altra unità, e lo rincontrava solo molto tempo dopo sulla portaerei Constitution, accompagnato da una possente creatura aliena da lui catturata.

Warhead narra le vicende di Psycho in questo lasso di tempo e promette di farlo infondendo un maggiore ritmo all'azione di gioco, grazie a una migliore implementazione degli scenari aperti. Gli sviluppatori ritengono, infatti, che il primo episodio non stimolasse sufficientemente i giocatori a sfruttare appieno le funzionalità della tuta nanotecnologica, producendo delle missioni troppo lineari rispetto a quanto permesso dal motore, anche a causa di alcuni livelli in cui l'utilizzo dei veicoli risultava strettamente obbligatorio.

RICHIESTE MODERATE

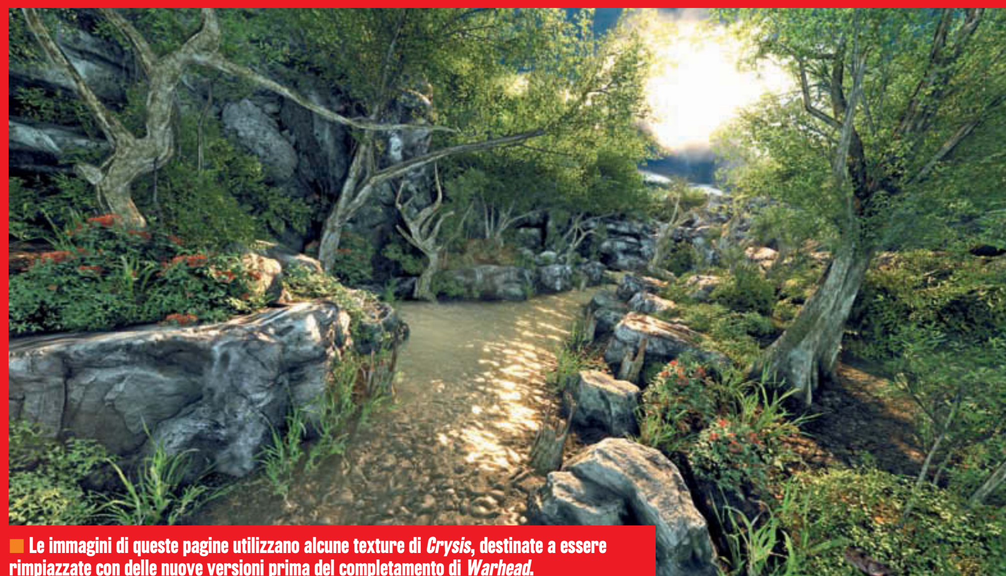
Il grosso delle critiche rivolte a *Crysis*, capace di imporre nuove vette di bipolarismo tra amanti e detrattori, non riguardava la



In una delle prime missioni bisognerà soccorrere un pilota alleato abbattuto in territorio nemico, portando al sicuro anche la scatola nera dell'aereo.







Le immagini di queste pagine utilizzano alcune texture di *Crysis*, destinate a essere rimpiazzate con delle nuove versioni prima del completamento di *Warhead*.

giocabilità (generalmente apprezzata), quanto le sue eccessive richieste hardware. Crytek ha sottolineato in più occasioni che la modalità di rendering più sofisticata prevista dal motore (eseguibile solo in presenza delle DirectX 10 e capace, alle più alte risoluzioni, di mettere in ginocchio le migliori configurazioni SLI e CrossFire del 2007) era stata prodotta in ottica futura, lasciando alla modalità intermedia il compito di offrire un'eccellente esperienza visiva e una buona fluidità.

Il clamore prodotto da benchmark che solo oggi, con l'arrivo delle GeForce GTX 280 e 260, si avvicinano finalmente ai 40 fotogrammi al secondo in Full HD, ha però generato un timore generale che lo sviluppatore intende disinnescare del tutto con *Warhead*. Secondo Cevat Yerli il nuovo episodio sarà, a parità di hardware, più fluido del precedente. Le modalità di rendering più elevate rimarranno esclusiva delle schede video più veloci, ma potranno essere attivate anche sotto Windows XP, essendo disegnate intorno alle specifiche DirectX 9.

Tale scelta non si rifletterà in un peggioramento degli effetti visivi, che anzi godranno di un nuovo sistema di illuminazione degli ambienti capace di sottolineare maggiormente la qualità degli effetti di shading, dei dettagli delle texture e delle ombre prodotte dalla giungla. Ad arricchire ulteriormente lo schermo sarà un sistema particellare in grado di rendere più intense e realistiche esplosioni, fiamme e volute di fumo, sviluppato anch'esso nell'ottica di non gravare eccessivamente sull'hardware meno recente.

A BUON PUNTO

A stupire non sono, però, i miglioramenti di un motore già spettacolare, quanto

STILE BRITANNICO

In *Warhead* gli scontri a fuoco si succederanno a ritmo serrato, rispecchiando il carattere irruente del protagonista Michael "Psycho" Skyes, poco avvezzo a osservare furtivo gli obiettivi da raggiungere. Ciò non significa che non sarà possibile affrontare i nemici in una modalità silenziosa, a base di effetto mimetico e silenziatori. Al contrario, gran parte delle missioni sarà liberamente affrontabile travolgendo i coreani con un'autoblinda capace di resistere alle più feroci imboscate, o muovendosi a piedi in un sentiero spianato dai proiettili, con la possibilità di raccogliere, nel tragitto, un numero consistente di armi e munizioni. A ritmare le missioni saranno degli intermezzi animati in cui vedremo Psycho utilizzare in modo "creativo" i poteri della sua tuta, per esempio avvicinandosi a un coreano in modalità invisibile, passando repentinamente alla modalità Forza e sfruttando l'attimo di sgomento del nemico per scaraventarlo in aria senza sprecare una sola pallottola. Uno stratagemma ideato per suggerire ai giocatori un impiego più intensivo della tuta, troppo spesso relegata al semplice ruolo di scudo antiproiettile, e reso possibile dal fatto che il volto e la personalità di Psycho, contrariamente a quelli di Nomad, sono ben noti. Nel tentativo di vivacizzare i dialoghi tra il protagonista e i suoi commilitoni, Crytek ha contattato Susan O'Connor, l'autrice di alcuni dei più memorabili passaggi di *Gears of War* e *Bioshock*, ma sul piano della giocabilità, i miglioramenti più netti saranno legati alla presenza di una rinnovata Intelligenza Artificiale. Quest'ultima si rifletterà in alieni in grado di attaccare il giocatore con tattiche più complesse e "umane", evitando di trasformarsi in stolide macchine volanti capaci di vincere solo sul piano della resistenza ai proiettili. Allo stesso modo, i componenti dell'esercito nordcoreano, tra cui probabilmente si distingueranno ancora alcune truppe d'élite munite di prototipi di armature nanotecnologiche, non smetteranno di aggredire repentinamente e illogicamente il protagonista passato alla modalità mimetica, ma cercheranno di individuarne la sfuggente silhouette per tutta la durata dello scontro, magari evitando di mantenere atteggiamenti disinteressati nel momento in cui, nelle vicinanze, sarà esplosa una granata. Anche le comunicazioni tra i soldati nemici saranno sottoposte a rinnovamento, offrendo al giocatore, tramite ordini e chiacchiere tra commilitoni, utili indizi sul da farsi.

ARSENALE RINNOVATO

Poteva Psycho limitarsi a impiegare le stesse armi e i veicoli già sfruttati da Nomad? Ovviamente no, anche perché l'attitudine aggressiva del personaggio poco si sposa con la precisione del fucile Gauss e il suo caricatore di soli 5 proiettili. Non a caso, in *Warhead* saranno presenti un nuovo lanciagranate particolarmente efficace contro i veicoli, anche quelli più corazzati. Gli sviluppatori sono restii a fornire informazioni riguardanti le personalizzazioni applicabili alla nuova arma, ma è lecito aspettarsi la possibilità di lanciare granate adesive e, forse, attivabili a distanza. I bozzetti suggeriscono la presenza di una mitragliatrice Gatling finalmente in grado di bilanciare gli scontri con le motovedette al largo, un nuovo prototipo di fucile particellare e la pistola mitragliatrice AY69, parente stretta della UZI israeliana e utilizzabile in coppia, così da scatenare un uragano di proiettili. Anche il settore trasporti include qualche novità: la più interessante è l'Hovercraft, probabilmente sensibile ai proiettili nemici, ma capace di scivolare sui tratti liberi di spiaggia, vivacizzando le operazioni di sbarco. Più adatto a chi desidera percorrere velocemente grandi tratti della mappa è il nuovo ASV (Armoured Scout Vehicle) blindato, pronto a difendere il pilota dai proiettili di calibro ridotto e in grado di assorbire un discreto numero di colpi esplosivi.



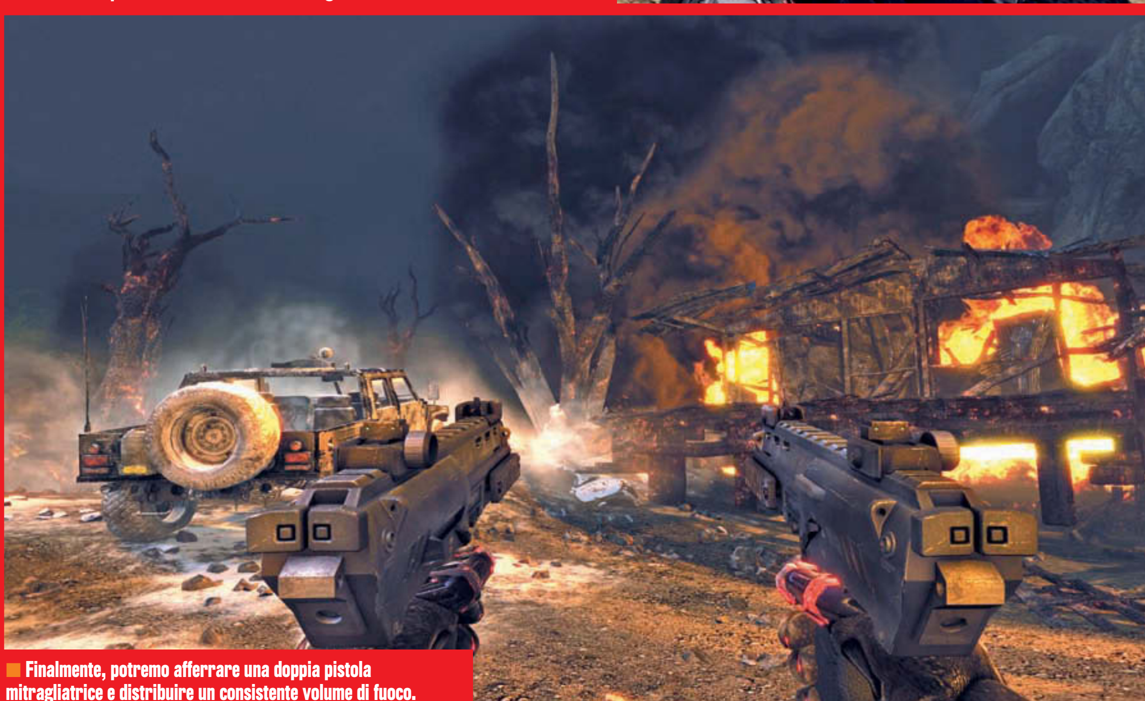




L'elenco delle armi disponibili si arricchirà di una mitragliatrice Gatling, di un lanciagranate e di un promettente fucile particellare.



I roghi prodotti dalle esplosioni risulteranno ancora più realistici, in virtù di un nuovo sistema particellare che non dovrebbe gravare molto su CPU e GPU.



Finalmente, potremo afferrare una doppia pistola mitragliatrice e distribuire un consistente volume di fuoco.

> "Le modalità di rendering più elevate potranno essere attivate anche sotto Windows XP"

l'avanzamento dei lavori sul gioco, ormai prossimo a entrare nella cosiddetta "fase beta". Le immagini di queste pagine utilizzano alcune texture del capitolo precedente e sono prive del rinnovato motore particellare, ma già mostrano ambienti e particolari delle missioni più avanzate.

Negli studi ungheresi di Crytek, i due livelli iniziali di *Warhead* sono già completi: il primo, sviluppato per abituare il giocatore alle caratteristiche dell'armatura, vedrà Psycho nel bel mezzo di uno scontro tra le forze nordcoreane e quelle statunitensi, entrambe desiderose di prendere il controllo del territorio che "ospita" l'astronave aliena. Il compito del giocatore consisterà nell'identificare il luogo di provenienza di un potente impulso EMP, aiutando contemporaneamente le truppe a non rimanere vittime del gelo artificiale prodotto dagli invasori extraterrestri.





NOVITÀ MULTIPLAYER

Il comparto multiplayer di *Crysis* non ha inizialmente riscosso i favori della comunità online, nonostante l'interessante modalità a squadre chiamata Power Struggle, che vede americani e coreani fronteggiarsi (muniti delle medesime armature nanotecnologiche) nel tentativo di distruggere il centro di comando avversario.
Un obiettivo raggiungibile solo conquistando specifiche zone della mappa, colme di tecnologia aliena e veicoli adatti a distruggere le difese automatiche della base nemica. Tutti i partecipanti allo scontro iniziano la partita armati di semplici pistole, ma possono acquistare mezzi e armi più potenti guadagnando punti prestigio in battaglia, spendendoli nei bunker e nei centri di ricerca conquistati dalla propria squadra. La popolarità di questa modalità sta lentamente crescendo, grazie all'arrivo di due patch capaci di risolvere i più importanti problemi tecnici e di bilanciamento, e a un pacchetto aggiuntivo di mappe comprensivo di 3 nuovi livelli. Il più semplice deathmatch prende il nome di Instant Action, ma vede le capacità della tuta disabilitate. *Warhead* introdurrà una terza modalità a squadre, le cui peculiarità non sono ancora state rese note. In passato, Crytek aveva auspicato la creazione di un Capture the flag da parte dei modder; quello che è certo, è che tutti i veicoli utilizzabili in single player saranno sfruttabili anche nei server online, che le mappe saranno disegnate in modo da rendere più utile l'amplificazione cinetica delle armature e che, finalmente, scomparirà l'assurda incompatibilità tra server DirectX 10 e DirectX 9, capace solo di diluire ulteriormente una comunità di giocatori non proprio affollata.



La natura ribelle di Psycho verrà a galla già nella seconda missione, in cui l'inglese disattenderà gli ordini dei suoi superiori per soccorrere un vecchio amico pilota, abbattuto in un'altra zona dell'isola. Il recupero del compagno e della scatola nera del velivolo mostreranno un'azione marcatamente più cooperativa rispetto a quelle sperimentate in *Crysis*, anche grazie alle ottime doti di combattimento del pilota, che non si limiterà a richiedere passivamente la nostra protezione.

In fase di rifinitura, ma già utilizzabili, sono le armi e i veicoli nuovi, tra cui spiccano un blindato in grado di resistere a un elevato numero di proiettili nemici, un hovercraft capace di tramutare in realtà gli sbarchi più veloci e travolgenti, una mitragliatrice Gatling dispensatrice di abbondanti dosi di piombo e un lanciagranate con cui, già oggi, è possibile devastare un intero accampamento nordcoreano. Giocattoli pericolosi nelle mani di un baldanzoso ex soldato SAS alle prese con un'invasione aliena, ma particolarmente attraenti per chi non vede l'ora di indossare nuovamente la tuta più sofisticata del panorama ludico per PC.

Tuta che, ufficialmente, dovrebbe comportarsi in modo speculare a quella indossata da Nomad, ma che potrebbe arricchirsi di qualche novità prima del completamento di *Warhead*, previsto per gli ultimi mesi dell'anno in corso. Un arco di tempo che lascerà ai fan del primo capitolo la possibilità di riflettere anche sul destino di Prophet, il terzo esponente del team della Delta Force. Un numero, il tre, che dovrebbe riportare alla mente le voci riguardanti la possibilità che *Crysis* si riveli una trilogia. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL WARHEAD PC

Crytek porrà particolare enfasi nella pubblicazione delle specifiche hardware richieste da *Warehead*, cercando di sfatare la nomea affibbiata, in parte ingiustificatamente, a *Crysis*. Lo sviluppatore tedesco è arrivato al punto di assemblare un PC, basato su un barebone Shuttle e completato da un Pentium E2180 a 2 GHz e una GeForce 8600GT, in grado di eseguire fluidamente il gioco alle impostazioni medio-alte. Noi, però, non ce la sentiamo di suggerire l'utilizzo di dual core a 2 GHz con 1 solo MB di memoria cache, abbinato a una delle GeForce più deludenti del 2007. Ricordando che la configurazione più economica elencata nella nostra rubrica "Il Sistema Giusto" ha tutte le carte in regola per eseguire egregiamente la prossima fatica di Crytek, ne azzardiamo una tagliata ad-hoc sulle caratteristiche del gioco:

- **PROCESSORE:** Il CryEngine 2 ha ampiamente dimostrato di essere influenzato più dalla GPU che dalla CPU, anche nei momenti di massima simulazione fisica. Di conseguenza, un Core 2 E4600 a 2,4 GHz dovrebbe rivelarsi più che sufficiente. **Prezzo: € 99**
- **RAM:** 2 GB di economica DDR2 eviteranno ogni utilizzo del file di swap, soprattutto nei sistemi basati su Windows XP. **Prezzo: € 38**
- **SCHEDA MADRE:** Una scheda micro-ATX basata sul chipset GeForce7050/nForce 610i, come la Abit I-N73V, offre pieno supporto alle CPU e alle GPU più veloci, e ha un audio HD adeguato alle sonorità software del motore di gioco. **Prezzo: € 46**
- **ALIMENTATORE e CASE:** Un Aerocool Aerocube, abbinato a un alimentatore Enermax Pro 82+ da 625 Watt, assicurerà la giusta alimentazione e aerazione a tutti i componenti, pur avvicinandosi, quanto a dimensioni, ai piccoli barebone. **Prezzo: € 180**
- **HARD DISK E MASTERIZZATORE:** Un economico Maxtor da 320 GB, accompagnato da uno dei tanti DVDRW dual layer SATA in commercio, risulterà più che adeguato all'installazione dei giochi più recenti. **Prezzo: € 80**
- **SCHEDA VIDEO:** Il componente più meritevole di investimento non può essere privo di un cospicuo quantitativo di shader e GDDR 3. Le GeForce 9800 GTX 512 MB hanno dimostrato di poter gestire *Crysis*, mantenendo la modalità di rendering medio-alta, alla risoluzione di 1440x900. Chi vuole spendere un po' di più non dovrebbe sottovalutare la nuova Geforce GTX 260 e le novità in arrivo da ATI. **Prezzo: € 280**

Il risultato è un PC dalle dimensioni ridotte e dal prezzo complessivo attorno ai 700 euro, perfettamente modellato sul motore CryEngine 2, comunque adatto a eseguire tutti i titoli più recenti e pronto per essere espanso con 4 GB di RAM, con le più veloci CPU Intel Penryn a 45 nm e con le VGA di nuova generazione. Chi è già dotato di un PC relativamente recente non dovrebbe lasciarsi intimorire dai benchmark di *Crysis* eseguiti alla più elevata modalità di rendering: *Warhead*, dal punto di vista grafico, sarà spettacolare anche utilizzando le impostazioni medie, offrendo un framerate vicino ai 55 FPS sui computer allineati alla configurazione sopra esposta.



L'estate dei Videogiocatori

LE tanto attese vacanze sono arrivate, ma sappiamo bene che a un appassionato di videogiochi e tecnologia bastano poche ore sotto l'ombrellone, o sulla riva di un ruscello in alta montagna, per sentire la nostalgia del mondo incantato fatto dei propri titoli preferiti, di microchip, schermi LCD, lettori MP3 e via di questo passo.

Se non volete allontanarvi troppo dal vostro hobby preferito, date uno sguardo a queste pagine, ricche di consigli su come trascorrere un'estate da vero *geek*: abbiamo raccolto una serie di gadget che hanno fatto la felicità della redazione, dai più sedentari divoratori di libri, ai più impallinati che, in mancanza di energia elettrica e connessione a Internet, diventano subito di cattivo umore.
Buona lettura e buone vacanze!

PAGATI PER GIOCARE

Prezzo: € 15

Sotto il sole, comodamente spaparanzati su una bella sdraio, vi consigliamo la lettura di "Pagati per giocare" (sottotitolato "Come far carriera nel mondo dei videogiochi e continuare a divertirsi", Multiplayer.it Edizioni), un libro che svela, in modo divertente, alcuni gustosi retroscena del mondo dei videogiochi. Insomma, una lettura caldamente consigliata a chi sogna, un giorno, di diventare un redattore di GMC.

Internet: www.multiplayer.it



IPOD TOUCH

Prezzo: da € 279



Il nostro palestrato redazionale, Raffaello Rusconi, non ne può fare più a meno, così come milioni di persone sono affette da dipendenza da iPod Touch. In attesa del celebrato iPhone, il lettore multimediale di Apple ci ha conquistato grazie allo spettacolare touch screen, alla possibilità di navigare in Wi-Fi e all'incredibile sistema di visualizzazione Cover-Flow. È disponibile in tre versioni (8/16/32 GB).

Internet: www.apple.com/italystore

B&W ZEPPELIN

Prezzo: € 500

Con un design ispirato ai leggendari dirigibili Zeppelin, la dock station proposta dal prestigioso marchio B&W è il classico prodotto di classe, l'ideale per il nostro Alberto "Pape" Falchi, che con il suo iPod ama ascoltare in redazione a tutto volume "Dazed and Confused" dei Led Zeppelin. La potenza delle casse è di 25 Watt a testa, mentre il subwoofer è da 50 Watt: vi basta?

Internet: www.bowers-wilkins.com







ZEN STONE PLUS

Prezzo: da € 49

Il nuovo lettore di Creative si pone come sfidante diretto del famoso iPod Shuffle di Apple. È dotato di un piccolo altoparlante, mentre la versione Plus dispone schermo, radio FM, registratore vocale, cronometro, equalizzatore ed è disponibile in "tagli" da 2/4 GB. È dotato di alcuni utili accessori quali una fascia da braccio e una custodia anti-graffio ed è l'ideale per il nostro calciatore redazionale Alessandro Galli.

Internet: http://it.europe.creative.com

MAMMA NON ROMPERE. STO IMPARANDO!

Prezzo: € 15

Chi ha detto che i videogiochi fanno male? Marc Prensky ci illustra come un bambino possa apprendere e metabolizzare concetti complessi grazie a un normale videogioco. Un libro che farà la felicità dei vostri genitori e una lettura fondamentale per tutti gli appassionati di questo settore (Multiplayer.it Edizioni).

Internet: www.multiplayer.it



TOMTOM CABARET

Prezzo: € 259

Le strade sono un incubo? Non riuscite ad arrivare mai in tempo a un appuntamento e vi perdete regolarmente? Se, come i nostri Raffaello e Alberto, finite sempre in qualche remoto bar dell'hinterland milanese per chiedere informazioni su come ritrovare la strada per la redazione, allora vi consigliamo un bel TomTom, in particolare il modello "TomTom XL Europa" con le voci dei comici di Zelig (**www.tomtomcabaret.it**). Un modo simpatico per giungere alla meta senza perdere il sorriso.

Internet: www.tomtom.com



ABIGS DVP 260S

Prezzo: da € 149

Non potete restare sotto l'ombrellone senza vedere l'ultima edizione di "Wrestlemania" o ascoltare l'ultimo album del Vasco nazionale? Il nostro Luca Patrian ha risolto il problema con l'acquisto di un ABIGS DVP 260s, un compatto lettore di file multimediali che si trasforma, all'occorrenza, in prezioso hard disk esterno (tramite un cavo USB).

Internet: www.sarotech.com



STAR WARS MINOBOTS

Prezzo: circa € 51 euro – 29,99 sterline

Se siete alla ricerca di una chiavetta USB ricca di stile, o se volete semplicemente regalare qualcosa di originale a un vostro amico, vi consigliamo i simpatici "Star Wars Minobots". Boba Fett, Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader e tutti gli altri protagonisti della saga cinematografica in versione chiavetta USB si possono ordinare sul sito **www.firebox.com**: ce n'è per tutti i gusti e in due versioni diverse (1 e 2 GB).

Internet: www.firebox.com



Creative Aurvana X-FI

Prezzo: € 299,99

Design ergonomico, morbide imbottiture per gli auricolari, le Creative Aurvana X-FI sono delle cuffie audio di buona qualità, dotate di una speciale tecnologia in grado di cancellare i rumori esterni e di un chip X-Fi capace di migliorare la qualità dei file MP3 e la resa di voce e strumenti. Insomma, il gadget perfetto per il nostro Massimiliano Rovati, amante della buona musica, soprattutto di quella classica.

Internet: www.it.europe.creative.com



ASUS EEE PC 900

Prezzo: € 399



Il lavoro sedentario rende tutto una faticaccia, anche il trasporto di un notebook. Fortunatamente, i pigri come il nostro Pape possono contare su un'interessante soluzione proposta da Asus, che non spremerà i vostri bicipiti (non si arriva nemmeno a un chilo). I 20 GB del silenziosissimo disco SSD garantiscono spazio per ore di musica e di svago videoludico, a patto che vi accontentiate delle vecchie glorie del retrogaming.

Internet: www.asus.it/eeepc

H20 AUDIO iPod Nano

Prezzo: € 70

Al mare è difficile rinunciare al proprio lettore MP3 di fiducia e, per evitare brutte sorprese (o semplicemente i gavettoni del simpatico Alessandro Polli), è consigliabile acquistare una custodia. Il nostro Paolo Paglianti si è munito di H20 Audio, una custodia rigida a prova d'acqua e resistente agli urti per il suo iPod Nano.

Internet: www.amp3.co.uk



TQ Heart

Prezzo: circa € 25 – 19,95 sterline

Siete alla ricerca di un regalo simpatico e carino per la vostra ragazza? Che ne dite di questa magliettina rosa con un bel cuore che si accende in diversi colori? La nostra Elisa Leanza la indossa spesso, celandola accuratamente quando è in ritardo con la consegna dei suoi articoli.

Internet: www.firebox.com



Nintendo DS Lite

Prezzo: € 149

Con la sua chiusura a conchiglia, il Nintendo DS non rischia di insabbiarsi in maniera irreparabile se portato in spiaggia, ma soprattutto, conchiglie o meno, ha un sacco di giochi veloci, immediati e divertenti. Tra piattaforme e titoli musicali, tra sparatutto e corsi di cucina, ce n'è per chiunque. E poi, diciamolo chiaro: è la console portatile preferita dai redattori di GMC!

Internet: www.nintendo.it



OAKLEY SPLIT THUMP

Prezzo: € 200

Occhiali da sole con lettore MP3incorporato? No, non sono il gadget di Daniel Craig per il prossimo film di James Bond. Oakley, storica firma di abbigliamento e di occhiali made in USA, ha lanciato una nuova versione dei suoi Split Thump, occhiali da sole dotati di memoria interna con cuffiette integrate nelle stanghette. Sono disponibili in tre versioni (512 MB/1GB/2GB) e hanno un'autonomia di quasi 7 ore.

Internet: www.oakley.com



OLYMPUS U 790 SW

Prezzo: € 290

Una macchina fotografica da 7.1 megapixel, impermeabile fino a 3 metri di profondità e resistente fino a temperature oltre i 20 venti gradi sotto zero? Il vostro sogno diventa realtà, grazie al modello Olympus U790 SW, impiegata dal nostro Alessandro Polli quando si immerge abitualmente nella sua immensa vasca da bagno.

Internet: www.olympus.it



SANYO Xacti HD 1000

Prezzo: € 660

Per non perdere nemmeno un momento della vostra vacanza, vi consigliamo di fare come il nostro Raffaello che con la sua videocamera HD ha filmato qualsiasi cosa si muovesse sullo schermo, totalizzando un centinaio di GB di video... e senza riposarsi mai.

Internet: www.sanyo.com





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Nell'attesa dei nuovi processori grafici di NVIDIA, abbiamo provato l'ultima fatica di ATI, la Radeon HD 4850, che ci ha colpito positivamente. Le altre pagine sono dedicate a un nuovo sistema di raffreddamento a liquido decisamente ingombrante, comparato a un ottimo dissipatore "classico", ad aria. Completano la sezione una scheda video raffreddata con la tecnologia Vapor Chamber, un PC preassemblato e un potente alimentatore.

CPU O GPU? LO DECIDERÀ LA FISICA

LO diciamo da parecchio tempo, praticamente da quando abbiamo visto per la prima volta *Half-Life 2*: il prossimo salto qualitativo ("the next big thing", come lo chiamano gli americani) per i videogiochi riguarderà la fisica.

Non parliamo di hardware dedicato (la fallimentare esperienza di AGEIA insegna che quel tipo di approccio non funziona), ma dello sviluppo del software. *Half-Life 2*, il gioco che ha sfruttato meglio le leggi di Newton, non necessitava certo di schede dedicate ed è in grado – tuttora – di funzionare bene anche su configurazioni di fascia medio/bassa. Dopo il clamore iniziale e abbandonata la scheda PhysX, gli sviluppatori hanno iniziato a concentrarsi su come implementare meglio la fisica nei videogiochi, mentre i produttori di CPU (i processori centrali del PC) e GPU (i processori grafici) hanno tentato di cogliere la palla al balzo.

Intel, da sempre lungimirante, ha acquisito Havok (la casa produttrice dell'omonimo motore fisico), e "casualmente" da quel momento è terminato lo sviluppo di HavokFX per gestire la fisica con la GPU. NVIDIA non ha voluto essere da meno e si è comprata la stessa AGEIA. Non tanto per le schede, quanto piuttosto per il suo tool di programmazione (SDK), che può contare sul supporto di numerosi sviluppatori. L'idea dell'azienda californiana è di sfruttare il *middleware* (un'insieme strumenti) di AGEIA per accelerare i calcoli fisici tramite la GPU, come dimostra l'ultima GeForce presentata, che gioca molte delle proprie carte sulla possibilità di eseguire operazioni differenti da quelle grafiche tramite la scheda video e la tecnologia CUDA. L'esatto opposto di Intel che, come comprensibile, spinge gli sviluppatori a sfruttare i tanti core a disposizione della CPU per queste operazioni, lasciando la VGA libera di occuparsi "solo" della grafica.

AMD non è fuori dai giochi e – sorprendentemente – ha deciso di collaborare con Havok per "analizzare l'ottimizzazione degli effetti fisici sfruttando la sua intera linea di prodotti" (**www.amd.com/us-en/Corporate/VirtualPressRoom/0,,51_104_543~126548,00.html**, in inglese).

Ma come, Havok non era di Intel? Certo, ma a quanto pare AMD non si vergogna di allearsi con il "nemico", se questa è un'opportunità per frenare l'avanzata della rivale NVIDIA. Tanto che, a quanto comunica AMD, sta valutando anche la possibilità di introdurre delle routine fisiche sulle GPU, e non solo sulle CPU multicore.

La caccia è aperta, insomma, e non mancano colossi da entrambe le parti, pronti a investire denaro e risorse nella ricerca. Attualmente, la situazione è di sostanziale parità, con circa 80 titoli che supportano Havok e altrettanti che si appoggiano sulle librerie di AGEIA (contando anche quelli per console). Se NVIDIA punta molto sulla GPU per l'accelerazione, Intel e AMD sembrano aperti a sfruttare sia la CPU, sia la GPU, tenendosi aperte entrambe le strade. Se siete incerti sul tipo di aggiornamento da effettuare per il vostro PC, vi conviene aspettare ancora qualche tempo.

"AMD non si vergogna di allearsi con il nemico"



PhysX è un hardware morto, ma il suo SDK è tuttora molto utilizzato, e grazie alla spinta di NVIDIA potrebbe diffondersi anche più del motore fisico Havok. Sarà una bella battaglia.

BREVI WINBLU POWER^2 8500 SLI

Produttore: Brevi
Distributore: Brevi
Internet: www.brevi.it
Prezzo: € 1.190

Caratteristiche Tecniche
CPU: Core2 Duo E8500
RAM: 4 GB
GPU: 2x9600 GT in SLI
HD: 2x500 MB Samsung

GLI appassionati più accaniti, solitamente, preferiscono costruirsi il PC con le proprie mani, ma non tutti hanno il tempo, la voglia e le capacità per assemblare la propria macchina da gioco.

Di conseguenza, alcuni preferiscono comprare computer già pronti, in cui basta attaccare la spina e il monitor per iniziare a giocare, senza perdere tempo in assemblaggio, installazione del sistema operativo e via dicendo. Solitamente, questa via è anche la più costosa, ma nel caso del Brevi Winblu Power 8500 SLI, il produttore è riuscito a mantenere il prezzo contenuto, pur realizzando un sistema da gioco decisamente ben fatto, che dovrebbe essere in grado di soddisfare le esigenze della maggior parte dei giocatori senza mettere in crisi il loro portafogli.

La proposta di Brevi è equilibrata: una CPU dual core a 3,16 GHz (un Core2 Duo E8500, per la precisione), ben 4 GB di RAM Kingston e due dischi da 500 GB in configurazione RAID 0. La scheda madre è una MSI P7N SLI Platinum, caratterizzata da un peculiare dissipatore passivo per il chipset. Si tratta di un modello con una buona propensione all'overclock: non raggiunge le vette di altri esemplari, ma si difende bene e ha il vantaggio di essere economico. Per la sezione video, il produttore si è affidato a due GeForce 9600 GT di MSI in SLI. Sembrerà una scelta peculiare, e alcuni potrebbero preferire una sola scheda più veloce. Noi stessi eravamo piuttosto scettici, eppure, una volta eseguiti i benchmark, ci siamo ricreduti. Non sarà la soluzione ideale per chi gioca con un monitor piccolo, ma quando si sfruttano risoluzioni superiori a 1920x1080, è un piacere vedere che le due GeForce non annaspano minimamente, anzi, in molti test superano anche la costosa 8800 GTX.

> "In molti test, le due GeForce superano anche la costosa 8800 GTX"

Tutte le componenti sono alimentate da un buon Corsair da 620 Watt, non potentissimo, ma sufficiente a gestire senza sforzo il sistema. Il case è un middle tower Coolermaster, piuttosto piccolo, ma in grado di contenere tutto e di permettere anche ulteriori upgrade. È dotato di sole due ventole, una in aspirazione sul frontale e una in espulsione sul lato posteriore, ma volendo è possibile aggiungerne una terza, sempre sul lato frontale. Tutto sommato, non abbiamo sentito la necessità di raffreddare ulteriormente il computer: il dissipatore della CPU è un voluminoso modello a heatpipe sormontato da una generosa ventola che ne tiene a bada i "bollenti spiriti", e le due GPU non sembrano soffrire troppo, nemmeno dopo ore di gioco. Il merito è anche del buon assemblaggio della macchina, con tutti i cavi messi in ordine e legati fra loro, che permettono all'aria di circolare alla perfezione. Unica nota negativa è la piattina IDE che collega il masterizzatore: avremmo preferito un cavo round, ma si tratta di un peccato veniale.

Come ultimi particolari, segnaliamo la presenza di un lettore di memory card 16 in 1, di un masterizzatore DVD e di una combinazione mouse e tastiera wireless di Logitech. Si tratta di modelli piuttosto economici, ma migliori di quelli solitamente inclusi nei computer "da centro commerciale". Il sistema operativo scelto è il Microsoft Windows Vista Ultimate (fin troppo, per le esigenze del giocatore medio), ma considerato il prezzo basso dell'intero pacchetto rappresenta una gradita sorpresa.



Il case è piccolo, ma riesce a contenere agevolmente tutto il computer.

Si tratta, insomma, di un buon PC, assemblato con cura e adeguato anche a giocatori esigenti. Non includerà il massimo della tecnologia attualmente disponibile, ma il Brevi Winblu Power 8500 SLI è equilibrato e soprattutto abbastanza economico.



Un PC economico, ma piuttosto potente, ben assemblato e adatto per giocare ad alte risoluzioni. Peccato per il case piccolo e l'assenza di una scheda audio di qualità, ma a queste cifre non si può pretendere tutto.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

GPU ESTERNE

La nuova piattaforma per notebook di AMD, nota come con il nome di Puma, offre molte interessanti novità ai videogiocatori. Il suo fulcro sono i nuovi processori Turion 64 X2 Ultra, dei dual core disponibili in tre versioni da 2,4, 2,2 e 2,1 GHz, con 1 MB di cache L2 per ogni core e consumi energetici inferiori a 35 Watt. Ad assicurarne il collegamento con le periferiche è il chipset 780G, non particolarmente brillante quanto a performance grafiche, essendo basato su un Radeon HD 3200 con 40 shader 4.0 da 500 MHz. Ma è proprio nelle prestazioni 3D che la piattaforma ha il proprio asso nella manica: AMD ha infatti sviluppato una tecnologia chiamata XGP (eXtreme Graphics Platform) che, utilizzando un connettore proprietario, permette di sfruttare un Radeon Mobility della serie 3800 posizionato in un box esterno. Il connettore prodotto da AMD adotta lo standard PCI-E 2.0 per inviare alla GPU 4 GB di dati al secondo, aggirando i limiti delle Express Port e offrendo la possibilità di gestire un secondo monitor tramite la porta DVI presente nel box. Con le nuove versioni dei driver Catalyst, la VGA esterna potrà essere sfruttata per accelerare le immagini del display del notebook. Non è chiaro se i futuri upgrade della GPU esterna potranno essere effettuati aprendo il box XGP o acquistandone uno nuovo, magari basato su uno dei primi Radeon della serie 4000.

HDMI EVOLUTO

Asus e Auzentech hanno annunciato due schede audio particolarmente adatte ai più sofisticati Home Theater PC. La Xonar HDAV1.3 utilizza il processore DV200 già presente nelle altre schede della stessa serie, ma include un ingresso e un'uscita HDMI 1.3, capaci di inviare alla TV le tracce DTS-HD Master Audio e Dolby TrueHD con bitrate da 25 Mbit al secondo. Se il flusso audio non fosse sufficiente a stupire lo spettatore, l'HDAV1.3 integra anche un processore video pensato per applicare degli effetti di post processing alle immagini provenienti dalla VGA, migliorando

COOLERMASTER AQUAGATE MAX

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 203

Caratteristiche Tecniche
Compatibilità Socket: LGA775, AM2, AM2+
Capacità di dissipazione: 600 Watt

DOPO un periodo di discreto successo, il raffreddamento a liquido ha iniziato a sparire, attraendo sempre meno utenti.

Il perché è da ricercarsi nella maggior efficienza delle recenti CPU (al contrario dei vecchi Pentium4, non sono più dei fornelletti che richiedono dissipatori giganteschi) e alla presenza di ottimi sistemi ad aria, capaci di raffreddare anche i processori più potenti rimanendo molto silenziosi.

Ciononostante, c'è ancora un mercato per i sistemi a liquido, probabilmente ancor più piccolo di quanto lo fosse qualche anno fa. Coolermaster, che in passato aveva già presentato diversi sistemi, ha recentemente lanciato il nuovo Aquagate Max, un kit molto voluminoso adatto ai possessori di case generosi. All'interno della confezione è presente tutto ciò che serve: liquido refrigerante (da allungare con acqua distillata), un waterblock universale per la CPU, il radiatore, i cavi, due sensori di temperatura e un grosso blocco che include la pompa, la vaschetta e il sensore di movimento del liquido – per rassicurare gli utenti del corretto circolo.

Il radiatore è un voluminoso blocco di alluminio lungo circa 300 mm, in grado di ospitare ben due ventole da 12 cm. Il waterblock della CPU, invece, è un modello piuttosto semplice, a nostro avviso inferiore ad altri in commercio, anche rispetto a sistemi economici e anziani come il Corsair Nautilus 500. L'unità contenente la pompa e la vaschetta, oltre all'elettronica di controllo, è grossa, ma è possibile incastrarla sul frontale dei case, occupando circa due slot. Volendo, è comunque consentito montarla esternamente. L'assemblaggio è piuttosto semplice, grazie anche alle precise istruzioni: noi abbiamo montato il tutto in circa 15 minuti, un tempo niente male per questo tipo di sistemi. Nel nostro caso, però, siamo stati fortunati, dal momento che il case permetteva di estrarre velocemente la motherboard per l'installazione del waterblock: se dovete smontarla, considerate almeno una ventina di minuti in più.



L'Aquagate Max è un sistema apparentemente molto complesso, ma si è rivelato piuttosto semplice da montare.

> "Le prestazioni sono decisamente buone, superiori ai migliori sistemi ad aria"

Le prestazioni sono decisamente buone, superiori ai migliori sistemi ad aria, per lo meno in termini di temperature, che rimangono decisamente basse. Il sistema si rivela adatto per overclock spinti e, grazie al buon radiatore, è anche consentito aggiungere un waterblock per una o più GPU, senza temere di vedere le temperature salire troppo (le specifiche indicano la possibilità di dissipare un massimo di 600 Watt). Purtroppo, sotto il profilo della silenziosità, siamo ben lontani dall'ideale. Le due ventole sono rumorose, ed è impossibile controllarne la velocità di rotazione, un limite non da poco in un sistema che vorrebbe essere completo. Sostituendole con modelli migliori, il ronzio è diminuito in maniera drastica, e la pompa (solitamente la parte più rumorosa di questi sistemi) è rimasta praticamente inudibile. Considerando il prezzo di vendita dell'Aquagate Max, ci saremmo aspettati almeno la possibilità di controllare le ventole, se non proprio via software, quantomeno tramite un selettore manuale.

Un peccato, perché le prestazioni sono veramente buone. Fosse anche silenzioso, consiglieremmo l'Aquagate Max senza remore.



Un kit a liquido molto efficiente, limitato da un waterblock di bassa qualità e da ventole rumorose che non possono essere rallentate, se non cambiandole, quindi spendendo ulteriore denaro.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

la saturazione del colore e riducendo il rumore visivo nelle scene più scure. La versione Deluxe della Asus integrerà una scheda aggiuntiva completa di 8 uscite analogiche e il consueto corredo di DAC di qualità. La Auzentech HomeTheater 7.1 offre le stesse funzionalità per quanto riguarda l'uscita digitale HDMI, sacrificando il processore video in favore di un DSP X-Fi, che entra in azione nel momento in cui il PC smette le vesti di Home Theater per eseguire le applicazioni basate su EAX e OpenAL.

NUOVI STANDARD

Il nuovo iPhone 3G di Apple abbandona le vecchie connessioni GPRS e abbraccia l'UMTS nel formato HSDPA, fondendo in un piccolo spazio un impressionante numero di tecnologie: dietro al già noto touch screen da 3,5 pollici si nasconde, infatti, un GPS, un iPod capace di riprodurre i filmati H.264 alla risoluzione di 640x480, un terminale Wi-Fi con browser Safari e una videocamera da 2 Megapixel, collegabile ai PC e ai Mac tramite Bluetooth 2.0. Il 3G sarà ufficialmente in vendita anche in Italia insieme a un abbonamento TIM, ma non è questa la notizia riguardante Apple che dovrebbe interessare maggiormente i giocatori: il colosso di Cupertino ha infatti annunciato di voler sviluppare una nuova API aperta dedicata alla programmazione delle GPU e chiamata OpenCL. Al progetto hanno subito aderito NVIDIA, AMD e Intel, con l'intento di standardizzare una branca della programmazione che potrebbe rivelarsi utilissima ai videogiochi del prossimo futuro, aprendo la via a simulazioni fisiche e di Intelligenza Artificiale accelerate dalla GPU, esattamente come avviene in campo grafico con OpenGL.

ALIMENTATORI EFFICIENTI

CoolerMaster ha annunciato una nuova serie di alimentatori chiamata Silent Pro M, rispondente alle specifiche dello standard 80 Plus. In sostanza, in nuovi arrivati, disponibili in versioni da 500, 600 e 700W, offrono un'efficienza superiore all'80% in tutte le situazioni di carico. Le esigenze delle ultime GPU e CPU

SAPPHIRE HD3870 TOXIC

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphire.it
Prezzo: € 139

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 800 MHz
Frequenza RAM: 2,3 GHz
BUS: 256 bit
Stream processor: 320
RAM: 512 MB GDDR3

L'abito non fa il monaco, è vero, ma quando questa Sapphire è stata aperta, siamo rimasti molto delusi dall'aspetto dimesso.

Che mai avrà di speciale questa versione della 3870, con un dissipatore così piccolo e anonimo? Chi ama il silenzio, del resto, può optare per la Ultimate, completamente passiva, mentre chi punta al risparmio ha a disposizione i modelli standard.
Senza troppa convinzione, poi, l'abbiamo inserita nel nostro sistema di prova, notando che, rispetto ai modelli standard, era leggermente overclockata: 800 MHz di core contro i 775 del modello standard, mentre le RAM GDDR4 sfrecciano a 2,3 GHz, invece che a 2.250 MHz.

Niente per cui strapparsi i capelli, insomma, sebbene i benchmark confermino qualche FPS in più. Poi, quasi per curiosità, abbiamo dato un'occhiata alle temperature, rimanendo stupiti. Inizialmente, abbiamo pensato a qualche errore nel sensore: come è possibile che, sotto sforzo, un dissipatorino come quello riuscisse a mantenere le temperature al di sotto dei 70° (il modello standard, così come quello Ultimante sfiora i 90°)? Il trucco sta proprio in quel radiatore apparentemente dimesso, che in realtà è un concentrato di tecnologia. Su questa scheda, infatti, viene sfruttata la tecnologia Vapor Chamber, una soluzione elegante e incredibilmente efficiente. Invece di avere il dissipatore direttamente a contatto con la GPU, viene frapposto un sottile strato contenente un particolare liquido che, scaldato, si trasforma in vapore e si muoverà verso il dissipatore. Quest'ultimo lo raffredderà, facendolo tornare liquido e iniziando il ciclo. Un concetto molto simile a quello delle heatpipe, tutto sommato, con la differenza che il vapore è più efficiente nello scambio di calore, come mostrano le basse temperature di esercizio di questa Toxic. Addirittura, quando non si gioca, la ventolina è completamente ferma e inizia a girare, senza farsi sentire, solo quando si lanciano applicazioni 3D.

> "È sfruttata la tecnologia Vapor Chamber, elegante e incredibilmente efficiente"

La HD3870 Toxic si rivela, insomma, un'ottima scheda per chi cerca una GPU veloce, silenziosa e anche a basso profilo, capace quindi di incastrarsi anche nei case più angusti, come quelli per uso Home Theater PC. Pur essendo la panacea degli appassionati di video, si rivela adatta anche ai videogiochi, soprattutto se non si vuole esagerare con la risoluzione. Sino a 1280x1024, infatti, produce ottimi risultati con tutti gli attuali giochi, compresi quelli più esigenti, fatta esclusione per il solito *Crysis*.



L'aspetto è dimesso, ma quel piccolo dissipatore è un concentrato di tecnologia.

Ottima la dotazione, fra le migliori che ci siano capitate sottomano: è presente PowerDVD 7, e la Black Box di Valve (*Half-Life 2: Episode 2*, *Team Fortress 2* e *Portal*). Non è finita qui: insieme ai vari adattatori, è incluso anche un cavetto HDMI di un paio di metri. Una piacevole sorpresa, soprattutto se si considera che acquistandola a parte non si spendono meno di una quindicina di euro.

GIOCHI COMPUTER

Pur basata su una GPU "vecchia", la soluzione di Sapphire è molto interessante e, comunque, adeguata al gioco. Ottima la dotazione, che la rende conveniente anche alla luce delle nuove uscite.

8

sono soddisfatte dalla possibilità di erogare ben 50A sulla linea dei 12V, che ben si sposa con due connettori modulari PCI-E da 8 pin. La silenziosità delle unità è ottenuta da ventole da 135 mm termocontrollate, appoggiate a supporti in silicone antivibrazione e poste in prossimità di un dissipatore composto da rame e alluminio.

INTEL CI RIPROVA

I primi prototipi del processore Nehalem sono stati spediti da Intel ai produttori di motherboard, che potranno finalmente sperimentare la qualità dell'architettura destinata a rimpiazzare i Core 2. I primi testi non ufficiali di due quad core a 2,66 GHz, con bus a 1.333 MHz e 8 MB di cache, hanno restituito risultati entusiasmanti, offendo un 25% in più di prestazioni rispetto ai Core 2 di pari frequenza. Lo scarto con la generazione attuale dovrebbe ulteriormente aumentare quando gli ingegneri di Intel riusciranno a risolvere alcuni problemi del controller integrato nella CPU, causanti latenze particolarmente elevate nelle DDR3. Sono comunque confermate le caratteristiche principali della nuova architettura, che riutilizzerà la tecnica HyperThreading già vista nei Pentium4, sfruttando un socket da 1.366 contatti. Chi ha acquistato da poco una motherboard LGA 775, invece, può puntare la sua attenzione sul già disponibile Core 2 Q8200, un quad core a 2,3 GHz con bus a 1.333 MHz, 4 MB di cache L2 e prezzo prossimo ai 150 euro, prodotto per entrare in diretta competizione con i tricore di AMD.

WINE DEFINITIVO

Dopo oltre 10 anni di sviluppo, l'emulatore per Linux delle API di Windows, chiamato Wine, ha raggiunto la versione 1.0. L'applicazione, nota a chi da tempo utilizza varie versioni di Office e Photoshop all'interno del sistema operativo del pinguino, promette con questa versione di migliorare la compatibilità con il motore Source, e di elevare le prestazioni di *World of Warcraft* e *Guild Wars*. L'elenco dei giochi eseguibili grazie a Wine comprende *Day of Defeat:*

HIPER TYPE M 780W

- **Produttore:** Hiper
- **Distributore:** Hiper
- **Internet:** www.hipergroup.com
- **Prezzo:** € 129



HIPER ha un buon gusto per gli alimentatori, su questo non ci piove.

Conta poco l'aspetto di una simile componente, però fa sempre piacere trovarsi davanti a un prodotto piacevole alla vista come questo. Peccato solo che non sia modulare, e che tutti i cavi pendano da un lato, ma fortunatamente le lunghezze dei fili sono state scelte in maniera oculata, tanto che, una volta collegato al sistema, sarà facile nascondere i connettori inutilizzati, senza creare un fastidioso groviglio. La potenza di targa, come indica il nome, è di ben 780 Watt, sufficienti (magari un po' al limite) anche alle configurazioni più esigenti, con quattro schede video e CPU quad core. Il funzionamento è piuttosto silenzioso, merito della generosa ventola da 120 mm che gira a una velocità compresa fra i 1.000 e i 1.800 RPM. Sotto sforzo, quando il sistema di raffreddamento è a pieno regime, il ronzio inizia a sentirsi, pur senza risultare troppo fastidioso, mentre a bassi regimi, cioè nella maggior parte dei casi, non ve ne accorgerete nemmeno.

Per quanto riguarda l'efficienza, Hiper dichiara un valore medio dell'85%, molto elevato, ma mancando di certificazione, preferiamo prendere questo valore con le pinze. Se anche fosse inferiore, in ogni caso, non ci sarebbe da lamentarsi, considerato il prezzo competitivo cui viene venduto l'Hiper TYPE M 780W. All'interno della confezione, oltre allo scarno manuale, sono presenti alcuni cavetti di estensione, utili nel caso di case voluminosi.

GIOCHI COMPUTER

Un alimentatore di buona qualità, potente, silenzioso ed economico. Peccato che non sia modulare: dovrete lottare con la foresta di fili tipica di questo tipo di unità.

7½

ASUS LION SQUARE

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 69

ASUS è da poco entrata nel mercato dei dissipatori, ma è riuscita da subito a creare prodotti di qualità.

In particolare, eravamo rimasti affascinati dal buon Triton 75, voluminoso e incredibilmente efficiente, a patto di dotarlo di una ventola che smuovesse quel minimo d'aria necessario ad abbassare le temperature. Il Lion Square è un prodotto ancora più mastodontico, un cilindro composto da ben 35 lamelle di alluminio sovrapposte, alto quasi 16 centimetri. La base a contatto con la CPU è realizzata col più nobile rame (più adatto a trasferire il calore), così come le quattro heatpipe che lo caratterizzano. Nonostante le dimensioni ciclopiche, il Lion Square risulta compatibile con la maggioranza delle motherboard in circolazione, anche quelle dotate di grandi radiatori sui chipset. L'unico limite può essere il case che, se molto compatto, potrebbe non riuscire a contenerlo in altezza.

Messo alla prova, il Lion Square ha dimostrato prestazioni notevoli, mantenendo un veloce quad core a temperature di un paio di gradi superiori rispetto al sistema a liquido di Coolermaster testato in queste pagine. La differenza è che nel dissipatore di Asus è possibile controllare la velocità di rotazione della ventola (un modello da 92 mm incastrato all'interno del blocco) che, a bassi RPM, è praticamente inudibile. Alzando la velocità, il ronzio si fa sentire sensibilmente, ma nella stragrande maggioranza dei casi il regime minimo sarà sufficiente a raffreddare adeguatamente la CPU, anche sotto sforzo.

Il Lion Square è dunque un ottimo prodotto, non certo economico, ma che vede il prezzo giustificato dalle eccellenti prestazioni, fra le migliori per quanto riguarda i sistemi di raffreddamento ad aria.

GIOCHI COMPUTER



Un dissipatore abbastanza caro, ma capace di ottime prestazioni. Sebbene le sue dimensioni siano "importanti" è compatibile con la stragrande maggioranza delle schede madri.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

Source, *Half-Life 2*, *Supreme Commander*, *The Witcher*, *Team Fortress 2* e *S.T.A.L.K.E.R.* La fruibilità dei titoli risulta migliore in presenza di specifiche distribuzioni e configurazioni hardware, offrendo un'interessante sfida a chi desidera testare il multiplayer online lontano da Windows.

SEMPRE PIÙ RPM

Voci non ufficiali sostengono che Western Digital sia al lavoro su un nuovo esponente della serie Raptor, caratterizzato da una velocità di rotazione dei dischi di 20.000 RPM. Ideata per contrastare le soluzioni SSD, l'unità dovrebbe godere del formato da 2,5 pollici e di un adattatore da 3,5 simile a quello già apprezzato nei recenti VelociRaptor. In attesa che il progetto si concretizzi in qualcosa di reale, il produttore americano ha lanciato la nuova serie di Caviar black, per ora composta da due soli modelli da 750 e 1.000 GB. La versione più capiente, dotata di 32 MB di buffer, vanta un doppio controller in grado di gestire al meglio le richieste multiple del sistema operativo, risultando la più veloce unità da 7.200 RPM in commercio, soprattutto nelle situazioni di intenso multitasking. In ambito SSD, le novità maggiori provengono invece da Toshiba, che ha presentato un ultraportatile Protégé munito della prima unità da 128 GB. Il prezzo del portatile si avvicina ai 3.000 euro, nonostante l'SSD integrato utilizzi chip di tipo MLC, particolarmente parchi quanto a consumi, ma non molto performanti sul piano della velocità di scrittura.

PICCOLE BATTAGLIE

La risposta di Via all'Atom di Intel si chiama Nano, un processore in grado di sconfiggere il rivale a parità di frequenza. Il nuovo arrivato sarà disponibile in varie versioni da 1 a 1,8 GHz, tutte munite di 1 MB di cache L2 e un'architettura a 64 bit in grado di eseguire le istruzioni x86 fuori ordine, nel tentativo di sfruttare al meglio ogni ciclo di clock. La versione più veloce consuma solo 25 Watt a pieno carico e, in una dimostrazione organizzata da Via, ha dimostrato di saper eseguire abbastanza fluidamente

MSI R4850 T2D512

■ **Produttore:** MSI
■ **Distributore:** MSI
■ **Internet:** www.msicomputer.com
■ **Prezzo:** € 179

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 624 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
BUS: 256 bit
Stream processor: 800
RAM: 512 MB GDDR3

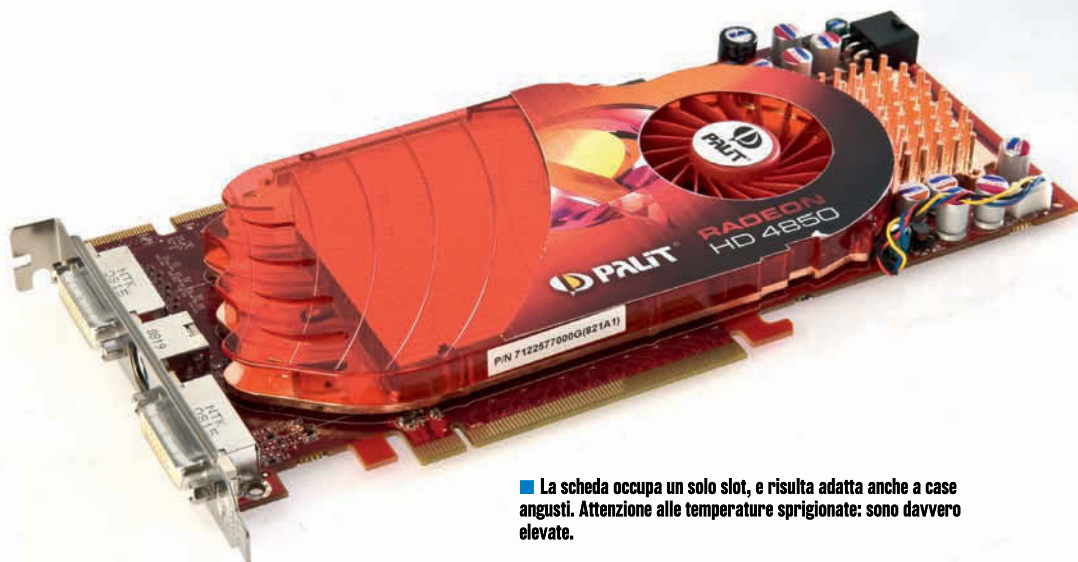


IL primo esemplare della nuova gamma di schede video AMD ci arriva da MSI.

Si tratta della GPU più "piccola" della serie, la 4850, caratterizzata da un bus a 256 bit, un core funzionante a 625 MHz e 512 MB di memoria GDDR3 (le GDDR5 verranno utilizzate sul modello superiore 3870) a 2 GHz. Fin qui, niente di esaltante, ma basta guardare il numerino relativo agli stream processor per rimanere allibiti: sono ben 800! Avete letto bene, ottocento stream processor, il tutto per un prezzo di circa 180 euro. Miracoli del processo produttivo a 55 nanometri.

I risultati, come potrete constatare nella pagina dedicata all'Analisi delle Prestazioni, non si limitano a essere di tutto rispetto, ma sono veramente incredibili per una GPU di tale fascia di prezzo, e superano in maniera sensibile i valori ottenibili con una costosa 9800 GTS, risultando inferiori solamente alla GX2 di NVIDIA. Tanta velocità, per molti giochi, è quasi "sprecata", nel senso che genera fin troppi frame nella maggior parte delle applicazioni.

Per meglio usare tale potenza bruta, ATI ha introdotto delle nuove modalità di AntiAliasing, che ora si può spingere sino a ben 24x, eliminando praticamente qualsiasi scalettatura. Fra le altre innovazioni segnaliamo una nuova versione dell'UVD (Universal Video Decoder) che si occupa della decompressione dei filmati in HD, supportando i formati VC-1, H.264 e MPEG 2. Le differenze con la precedente incarnazione sono da ricercare nella possibilità di gestire il PIP (Picture in Picture) senza appesantire la CPU, ma soprattutto nella nuova gestione dell'audio.



■ La scheda occupa un solo slot, e risulta adatta anche a case angusti. Attenzione alle temperature sprigionate: sono davvero elevate.

> "È possibile gestire tramite HDMI anche stream multicanale fino a 7.1"

Finalmente, è possibile gestire tramite HDMI anche stream multicanale fino a 7.1, compresi Dolby True HD e DTS HD, fino alla frequenza di 192 KHz, con parole di 24 bit, superando le limitazioni delle precedenti GPU. Purtroppo, non essendo dotati di un sintoampli HDMI con supporto a questi formati audio, non abbiamo potuto verificare queste affermazioni, quindi ci limitiamo a riportare i dati forniti da ATI, ripromettendoci di tornare sull'argomento quanto prima.

La MSI R4850 T2D512 è un mostro di potenza, che tra l'altro occupa un solo slot, fatto che renderà felici i possessori di case piccoli. Naturalmente, è supportato il Crossfire, ed è possibile mettere un massimo di quattro schede in parallelo. Noi ci siamo limitati a testarne due, ottenendo risultati stratosferici, in grado di superare anche la 9800GX2, il tutto spendendo meno di 400 euro.

Dopo un periodo di magra, insomma, ATI sembra essere riuscita a riprendersi, presentando un prodotto veramente eccezionale. Vero che, a brevissimo, NVIDIA presenterà la sua nuova gamma di GeForce, ma non bisogna dimenticare che questa è solo la GPU meno potente della serie 4 di ATI, e che bisognerà aspettarsi di più dalla 3870. NVIDIA, insomma, dovrà impegnarsi molto non solo per battere in prestazioni la 4850, ma soprattutto per riuscire a contenere i costi delle VGA, che secondo le indiscrezioni non saranno bassi. Ma questo lo valuteremo il mese prossimo, sempre su queste pagine.



Un mostro di potenza, a dispetto delle piccole dimensioni e del prezzo molto competitivo. ATI è finalmente tornata a fare la parte del leone. E questo è il modello più economico della serie...

9

il motore di *Crysis*, una volta coadiuvata da una GeForce 8600 GT. Un risultato ragguardevole, reso possibile dalla piattaforma Mini-ITX 2.0 che accompagna il processore, fornendogli 2 GB di RAM DDR2, 2 porte SATA II, 4 porte USB e una Gigabit Ethernet. Gli ingegneri di Via sono riusciti a inserire nel nuovo, minuscolo, standard anche un connettore PCI-E 16x molto promettente in ottica barebone.

RAFFREDDAMENTO IBRIDO

Dopo molti rinvii, le schede madri basate sul chipset P45 hanno finalmente raggiunto gli scaffali dei negozi. Tra le tante proposte dedicate agli overclocker, spicca la Gigabyte GA-EP45T Extreme, caratterizzata da un sistema ibrido di raffreddamento. Il chip MCH è sormontato da un voluminoso blocco lamellare in rame, appoggiato sopra un waterblock collegabile a un kit di raffreddamento liquido nel momento in cui si opta per frequenze operative ben superiori a quelle standard. A completare il tutto, ci sono una circuiteria di alimentazione a 12 fasi dedicata al solo processore, e il supporto al CrossFire X di ATI. Ma le novità più importanti in ambito overclock provengono da AMD, ormai prossima a lanciare un Phenom a 2,8 GHz della serie Black Edition, ovvero con il moltiplicatore sbloccato. Capace di consumare ben 140 Watt a pieno carico, il più veloce quad core della casa texana promette, se abbinato al Southbridge SB750, di raggiungere agevolmente i 3,2 GHz, riducendo lo scarto con i quad core della serie 9000 di Intel.

GTX AD ACQUA

BFG ha pensato agli utenti che non ritengono la velocità delle GTX 280 adeguata alle proprie esigenze, lanciando una versione raffreddata ad acqua della nuova GeForce. La campionessa in questione si chiama GTX 280 H2OC, occupa un singolo slot e, pur utilizzando una GPU lanciata a 680 MHz abbinata a 1 GB di GDDR3 da 2450 GHz, vanta temperature operative decisamente inferiori a quelle dei modelli standard raffreddati ad aria, grazie anche all'utilizzo di pasta termica

Analisi delle prestazioni

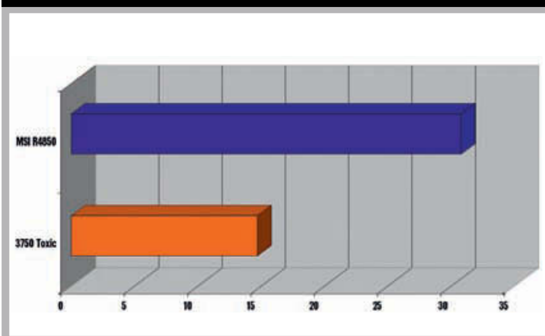
I numeri parlano chiaro: a oggi, la MSI R4850 T2D512 è la scheda video a GPU singola più potente sul mercato.

Trattandosi di un prodotto nuovo, la cosa non stupisce, ma è il prezzo veramente competitivo a renderla un prodotto incredibilmente interessante. I benchmark effettuati sul nostro testbed (un quad core funzionante a 2,66 GHz con 2 GB di RAM) mostrano chiaramente la superiorità di questa soluzione rispetto non solo ai precedenti prodotti di ATI, ma anche alla concorrenza, compresa la tuttora costosa 9800 GTS di NVIDIA, che per rimanere competitiva dovrà rivedere (e di parecchio) il prezzo verso il basso. Vero che la GeForce GX2 è tuttora il top di gamma, ma bisogna anche ammettere che mettendo in CrossFire due 4850 si ottengono valori ancora superiori, spendendo una cifra inferiore ai 400 euro, contro i 500 e oltre della soluzione proposta da NVIDIA.

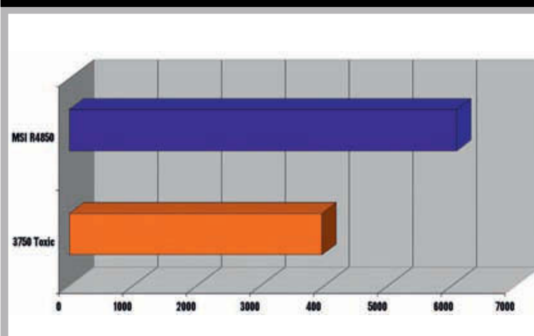
È interessante notare che la 4850 non è un prodotto veloce solo a basse risoluzioni, ma riesce a ottenere ottimi risultati anche quando spinta a 1600x1200 e 1920x1080, e inizia a sedersi unicamente quando, a risoluzione Full HD, si attivano i filtri, principalmente a causa dei 512 MB di memoria installati. Probabilmente, la stessa scheda con 1 GB di RAM non avrebbe problemi nemmeno a 2560x1600, ma per confermare tale sensazione dovremo aspettare che qualche produttore si decida a lanciare sul mercato un modello col doppio della RAM, che probabilmente costerebbe sensibilmente di più. Tutto sommato, è un problema che non si pone, considerato che solitamente l'utente medio di questa scheda non è dotato di monitor capaci di tanto. I fortunati possessori di schermi Full HD, o superiori, possono comunque prendere in seria considerazione l'idea di dotarsi di due schede da far funzionare in modalità CrossFire: i nostri test hanno evidenziato una capacità di scalare le prestazioni in maniera eccellente utilizzando due schede, e considerato il prezzo aggressivo, potrebbe veramente valerne la pena.

La capacità di overclock del modello in nostro possesso non era eccellente: siamo saliti di circa 25 MHz con il core, e di poco meno con le RAM, e abbiamo deciso di fermarci notando l'elevata quantità di calore generato, che rendeva praticamente impossibile toccare il dissipatore della scheda. Probabilmente, grazie al processo produttivo a 55 nanometri, il potenziale di overclock è superiore, a patto di cambiare il dissipatore con un modello più efficiente.
Ci è venuta la malsana idea di tentare di montarci sopra il dissipatore della Toxic di Sapphire, ma di questo vi racconteremo sui prossimi numeri di GMC.

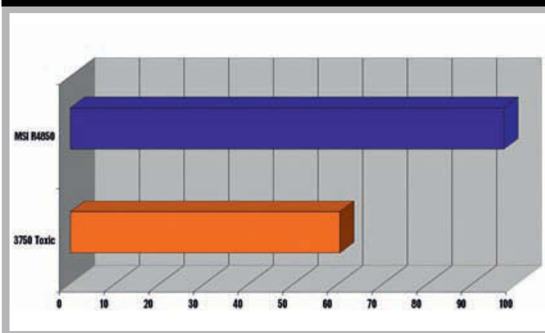
CRYSIS



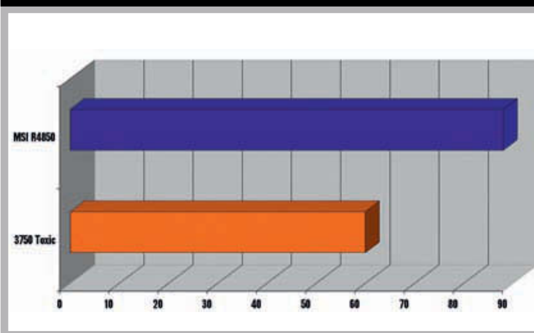
3D MARK 2006



PREY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato una CPU Intel quad core abbinata a ben 2 GB di RAM. Il sistema operativo installato era Windows Vista 32 bit e i test sono stati eseguiti tutti a 1600x1200, con l'esclusione di 3D Mark Vantage e *Crysis*, impostati a 1024x768. Escludendo il 3D Mark e *Crysis*, abbiamo sempre attivato l'AntiAliasing 4x e il filtro anisotropico a 8x.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

all'argento. EVGA ha introdotto un prodotto simile, ma dual slot, a causa di un water block di più grandi dimensioni, che consente alla GPU di raggiungere i 691 MHz. Le frequenze più elevate si riflettono in un aumento del framerate prossimo al 10% rispetto agli esemplari recensiti in questo numero di GMC, ma spingono contemporaneamente il prezzo di entrambi i prodotti ben al di sopra dei 700 euro.

NOVITÀ PIATTE

Asus ha annunciato due monitor collegabili al PC anche tramite cavo USB. I modelli VW223B e VW202B adottano la tecnologia EZLink, pensata per interfacciare 6 schermi ai sistemi con una sola scheda video. La "magia" è merito di un apposito driver che estende il desktop sui monitor EZLink, riposizionando le finestre sullo schermo principale nel momento in cui gli schermi vengono scollegati durante la sessione di lavoro. Entrambi i monitor sono comunque dotati di un normale ingresso VGA, indispensabile nel caso si desideri sfruttare le capacità 3D della VGA. La concorrente LG, invece, gioca la carta dei consumi, lanciando un Flatron capace di consumare solo 22 Watt. Il W2252TE, fatta eccezione per i ridotti consumi, è un monitor da 22 pollici allineato alle caratteristiche della categoria, con una risoluzione di 1680x1050, contrasto 10.000:1 e tempo di risposta di 2 ms. Il prodotto più innovativo del settore proviene, però, da Philips, che ha annunciato un pannello da 42 pollici munito di auto-stereoscopia, ovvero in grado di produrre immagini 3D anche senza l'utilizzo di appositi occhialini. Lo schermo utilizza la tecnologia proprietaria WOW, di conseguenza non offre un'automatica compatibilità con i videogiochi. È, però, un primo, costosissimo, passo verso una generazione di schermi che dovrebbe, secondo il produttore, iniziare a prendere piede entro il 2010.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

SGH-U900 SOUL



- Produttore: Samsung
- Internet: www.samsung.com/it/
- Prezzo: € 399

UNA curiosa tendenza stilistica sta rapidamente diffondendosi nei terminali coreani di fascia medio-alta.

Forse ispirati dal fenomeno iPhone (presto in arrivo anche in Italia) e dal suo straordinario touch screen, i produttori di Seoul e dintorni hanno scelto di adottare un'insolita e innovativa soluzione ibrida per i propri telefoni, basata sull'inserimento, in uno chassis piuttosto convenzionale, di un mini schermo TFT touchpad.

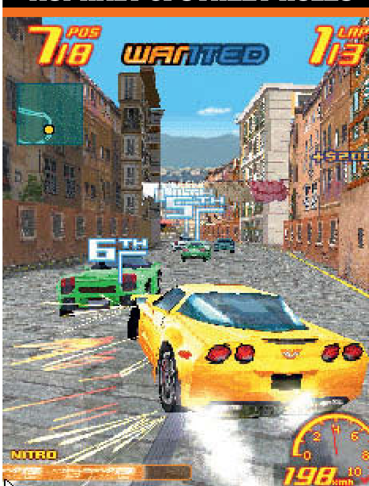
A inaugurare questa curiosa (ma efficace, in termini di ergonomia) soluzione costruttiva è stata LG, che con il terminale di punta della sua nuova linea (l'avveniristico KF600) ha aperto la strada a una nuova generazione di telefoni. Seppur costosissimo, l'U900 di Samsung recepisce con originalità e intelligenza la nuova tendenza, proponendo un elegante eppur praticissimo slide-up con tastiera a scomparsa. Il mini touchscreen, poco più grande di una moneta da 2 euro e posizionato sotto l'ampio display principale, è bello e brillante. Dotato di un sistema di controllo legato al contesto d'utilizzo (in modalità principale si popola di icone interattive, in modalità "navigazione" diventa un efficace joypad), il touchpad sostituisce in maniera più che egregia i tradizionali jog-dial e funziona benissimo anche nei giochi Java che abbiamo avuto occasione di testare su questo terminale.

Purtroppo, il sistema operativo proprietario di Samsung è ancora distante anni luce dalla flessibilità di Symbian, così come la PC Suite, ancora troppo "ingessata". Deprecabile (almeno per la versione brandizzata TIM che abbiamo avuto in prova) l'assenza, per un terminale di questa fascia, di una scheda suppletiva compresa nella confezione. La memoria interna da 120 MB, per fortuna, può bastare per i primi tempi.

Costa molto e il suo sistema operativo non è flessibile come il Symbian, ma il SGH-U900 ha parecchi assi nella manica. — 7

- Il mini touch pad/screen è strepitoso
- Ottima autonomia
- Troppo caro, per un telefono "casual"
- Sistema operativo scarno e inefficiente

Provato: ASPHALT 3: STREET RULES



Il terzo episodio della saga automobilistica di Gameloft non è una proposta recentissima (ha già quasi un anno), ma avendo già testato in passato, su queste stesse pagine, i suoi due pur convincenti predecessori, e avendo avuto recente conferma che *Asphalt: Urban GT* sarà il "mobile game" ufficiale di gara ai prossimi WCG, "saltarne" la recensione avrebbe rappresentato un'imperdonabile leggerezza da parte di GMC. Il gioco riprende, essenzialmente, la stessa tematica competitiva già vista nei capitoli precedenti: in una sorta di versione minimalista della serie *Need for Speed* di EA, il giocatore è chiamato a partecipare a una serie di gare clandestine su strada (con tanto di poliziotti al seguito), ambientate su 14 circuiti e 7 differenti ambientazioni, potendo contare su un ragguardevole "parco macchine" di ben 9 auto e tre moto. Una nota particolare riguarda la presenza di un paio di circuiti ambientati a Roma.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.gameloft.it

Un po' datato, ma ci sarà un motivo se è stato scelto come titolo ufficiale di gara alle prossime cyber olimpiadi. — 7½

Provato: DR GENIO 2



Continua la saga "celebrale" di GLU. Dopo l'ottimo esordio del suo primo "trainer mentale", torna lo stravagante dottor Lababidi con un nuovo set di avvincenti mini-rompicapo. Quattro le specialità: così come in passato, i giocatori saranno chiamati a misurare, con i test proposti, la propria logica, il proprio spirito d'osservazione, la memoria e la capacità di calcolo con una serie di esercizi di complessità crescente. Questa volta, inoltre, gli sviluppatori si sono dimostrati particolarmente generosi, includendo in *DR Genio 2*, ben due diversi mini-giochi bonus (da sbloccare, naturalmente, solo con il raggiungimento di elevatissime prestazioni celebrali): una versione semplice, ma completa, di "Sudoku" e un divertente rompicapo chiamato "Crosspix", meglio conosciuto come *Picross* dai possessori di Nintendo DS. Da soli varrebbero il prezzo del download.

Produttore:	GLU
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Sony Ericsson W910i
Internet:	www.glu.com

Eccellente compilation di mini-rompicapi, sullo stile già efficacemente collaudato di *Brain Training* e simili. — 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

UN PORTALE LUDICO GRATIS

Un gioco Java, acquistato attraverso il portale di un operatore, costa mediamente intorno ai 5 euro. Una cifra piuttosto modesta, ma che può avere il suo peso nel budget mensile. È probabilmente questa la principale motivazione che ha portato alla proliferazione, su Internet, di comunità di appassionati di mobile gaming che, mettendo gratuitamente a disposizione le proprie piccole produzioni indipendenti, offrono talvolta una valida alternativa ai titoli commerciali. Una delle community italiane di maggior successo è Mobango (**http://it.mobango.com**), che offre ai propri utenti la possibilità di scaricare gratuitamente, tra le altre proposte (sfondi, suonerie), un ampio catalogo di giochi Java. La maggior parte dei titoli che abbiamo trovato sul portale, bisogna riconoscerlo, sono di dubbia qualità, ma tra essi siamo riusciti a scovare qualche piccolo gioiellino che vi raccomandiamo di provare. Fateci un clic, se vi capita. Dopotutto, è gratis.

I COLONI PIÙ PICCOLI DEL MONDO

In Italia sono relativamente poco diffusi, ma il mercato dei boardgame (giochi da tavolo) è tutt'altro che stagnante nella maggior parte dei Paesi europei (e negli USA). Non è un caso che da alcuni dei titoli di maggior successo siano stati convertiti su piattaforme quali PC o console. Tra i tanti, il gioco di produzione tedesca "I Coloni di Catan" (1995) è forse il boardgame più digitalizzato di tutti i tempi.



Non poteva mancare, perciò, una versione "mobile" di questo avvincente gioco strategico e economico. A pensarci sono stati gli sviluppatori tedeschi Exozet Games (**www.exozet.com/games**) che, acquisita la licenza ufficiale, hanno ultimato la realizzazione di *Catan: The First Island*. Al momento, però, non si ha notizia di una distribuzione ufficiale in Italia.

Il Sistema GIUSTO



Le energie spese da ATI nei Catalyst consentono a uno dei migliori Radeon di ricomparire finalmente nelle nostre configurazioni, che si arricchiscono anche del nuovo chipset Intel P45.
La nuova piattaforma non offre funzionalità estremamente innovative, ma è pronta ad accogliere le future CPU Core 2 con bus a 1.600 MHz.

CONSUMI CONSAPEVOLI

Dischi SSD basati su memorie flash poco esigenti dal punto di vista energetico, hard disk tradizionali che rallentano nei momenti di inattività e dissipano ridotte quantità di calore, processori a 45 nm che dimezzano la propria frequenza e VGA che alternano la loro opera con gli IGP integrati nelle motherboard. Sembra che tutta l'industria dell'hardware abbia preso a cuore il risparmio energetico, un po' per cavalcare la crescente sensibilità ecologica, un po' per adattarsi alle esigenze degli utenti. Ben pochi appassionati sentiranno la necessità di disattivare i sistemi di risparmio energetico per ottenere una CPU sempre lanciata a 3 GHz, visto che con l'hardware attuale si svolgono tutte le più comuni operazioni informatiche utilizzando una frazione dell'energia consumata durante l'esecuzione dei giochi. Un fattore che, probabilmente, frenerà la corsa alla produzione di alimentatori sempre più potenti, a tutto vantaggio delle nostre tasche e dell'ambiente.

▼ PROCESSORE



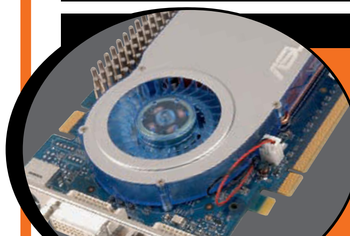
■ SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9775 € 1250
Socket 775, 3,2 GHz, quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.600 MHz – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 230
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ SISTEMA BASE: Core 2 E8200 € 140
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I quattro core del Sistema ideale, lanciati al di sopra dei 3 GHz e accompagnati da ben 12 Mb di cache, sono pronti a "macinare" senza indugio i calcoli di qualsiasi motore fisico, facendo del multitasking spinto il proprio punto di forza. I due sistemi più economici sono ancora legati ai dual core, ma eseguono tutti i giochi odierni con estrema efficienza.

▼ SCHEDA VIDEO



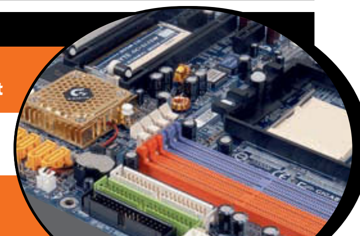
■ SISTEMA IDEALE: GeForce 9800GX2 € 450
600 MHz Core – 1 GB DDR3 2 GHz – bus 256 bit – 256 (128x2) stream processor – 2 DVI – 1 HDMI

■ SISTEMA MEDIO: GeForce 9800 GTX € 240
675 MHz Core – 512 MB GDDR3 2,2 GHz – bus 256 bit – 128 stream processor – 2 DVI

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 3870 € 130
775 MHz core – 512 MB GDDR4 2,25 GHz – bus 256 bit – 320 stream processor – 2 DVI

La soluzione a doppia GPU di NVIDIA rimane la compagna ideale dei sistemi più veloci, ma il suo dominio potrebbe finire il mese prossimo, con l'arrivo della nuova generazione di GeForce. La superiorità di NVIDIA prosegue nella fascia media, grazie a una scheda che non teme Crysis, ma il miglioramento dei Catalyst fa sì che il Sistema base si munisca degli shader 4.1 del Radeon HD 3870.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: Asus Striker II Extreme € 300
nForce 790i – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ SISTEMA MEDIO: MSI P7N SLI Platinum € 120
nForce 750i SLI – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 2 PCI-E 16x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

■ SISTEMA BASE: GigaByte GA-EP45-DS3R € 100
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

L'ultima generazione di chipset nForce anima i due Sistemi più costosi, pronti per accogliere le configurazioni SLI. Il Sistema ideale sfrutta la velocità delle DDR3 per scalare le classifiche dei benchmark, ma quanto a versatilità non si discosta dal Sistema base, che con il nuovo chipset Intel P45 può essere configurato in Crossfire, utilizzando due connettori PEG alla velocità di 8x.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: Corsair Dominator PC14400 € 500
2 DIMM DDR3 da 2 GB – latenze 8-8-8-2 a 1800 MHz – 1,8v

■ SISTEMA MEDIO: 2 GB OCZ PC9200 € 100
2 DIMM da 1 GB – latenze 5-5-5-18 a 1150 MHz – 2,1v

■ SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 45
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Le DDR3, in una velocissima versione a 1.800 MHz, arricchiscono con 4 GB il Sistema ideale, rendendolo adatto ai sistemi operativi a 64 bit e soddisfacendo la voracità di dati dei quad core. Le due configurazioni più economiche godono del calo dei prezzi delle DDR2, ma rimangono legate a 2 soli GB, che risultano comunque adeguati anche ai giochi più esigenti.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro



Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI –VGA– HDMI – Component – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 250**
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG L207WT – PF € 220**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 100**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Hiper HPU-4M780 € 130**
780 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 7 molex – 4 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 500**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 22 750 GB € 110**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 80**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms



I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.499	€ 1.380	€ 885
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

POTENTE SUSSURRO

Gli alimentatori per PC (PSU) sono diventati meno rumorosi negli anni, ma le loro ventole da 12 centimetri si fanno sentire nei momenti di maggior carico elettrico. Ecco tre proposte particolarmente silenziose:

SilentMaXX 500w Watercooled
€ 260

Collegabile a tutti i più diffusi kit di raffreddamento a liquido, questa PSU giustifica il proprio nome rimanendo completamente silenziosa in fase di alimentazione dei dual core e delle VGA di fascia media.
www.silentmaxx.de



Zalman ZM1000-HP
€ 250

Due pompe di calore interne e una ventola da 140 mm riescono, sorprendentemente, a rendere questo alimentatore da 1.000 Watt estremamente silenzioso, anche mentre alimenta due GeForce in SLI.
www.zalman.co.kr



ThermalTake Dual Power 520
€ 160

Una PSU completamente silenziosa fino al limite di 380 Watt, che avvia automaticamente una ventola da 8 cm nel momento in cui il PC richiede l'erogazione di 520 Watt.
www.thermaltakeitalia.com





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)



CALURA CRESCENTE

Il numero di mail riguardanti problemi termici delle VGA e delle CPU subisce sempre un'impennata con l'arrivo dei mesi estivi. Un tempo, erano i possessori di PC assemblati e stracolmi di tecnologia a essere maggiormente afflitti da questi problemi, mentre oggi a soffrire il sole d'agosto sono soprattutto coloro che si affidano ai notebook. Un cambio di tendenza che sottolinea la qualità dei migliori case, e farà la felicità dei produttori di accessori per smaltire il calore eccessivo, diventati un must per i portatili "balneari".

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SOS PINGUINO



Il mio Pavillion dv2600 non vuole più saperne di avviare correttamente Windows XP. In realtà, credo che parte dell'hard disk sia danneggiata e manchino alcuni file indispensabili al sistema operativo. Non riesco nemmeno ad avviare la modalità provvisoria, che mi permetterebbe di svolgere l'unica operazione realmente importante: recuperare i miei salvataggi di *Oblivion*. Esistono dei programmi gratuiti che mi permettano di accedere al disco senza avviare Windows? Posso svolgere questa operazione dalla console di ripristino, utilizzando un hard disk esterno? Ne approfitto anche per chiederti se esiste un modo per chiamare i salvataggi con nomi più facilmente riconoscibili.

Cristina



I salvataggi di *Oblivion* sono recuperabili nella cartella **Documents and Settings\nomeutente\Documenti\My Games\Oblivion\Saves**, raggiungibile dalla console di comando solo dopo aver utilizzato l'istruzione **set allowallpaths=true**, che ti darà l'accesso a tutti i file dell'hard disk. Una volta nella cartella, utilizzando il comando **copy C:\percorso\nomefile D:\cartella di destinazione** potrai copiare i file sull'unità esterna, per attivare la quale bisognerà usare l'istruzione **allowremovablemedi a=true**. Esiste, però, un'alternativa decisamente più comoda e adatta a chi non ha mai avuto modo di confrontarsi con le interfacce testuali: le distribuzioni Linux di tipo LiveCD, ovvero avviabili senza installare nulla sull'hard disk, leggono senza colpo ferire le partizioni NTFS, permettendoti di copiare da desktop i file in questione. Una volta scaricata la ISO di, per esempio, Ubuntu (**www.ubuntu.com**) e aver avviato il PC da CD-ROM, tutto quello che dovresti fare sarebbe aprire il menu **Place**, selezionare il disco rigido e copiare normalmente i file sull'unità esterna. C'è la possibilità che la partizione di Windows venga considerata inaccessibile, perché bloccata dall'ultima sessione malfunzionante. In questo caso, sarà necessario forzare il riconoscimento dell'unità tramite il terminale di Linux, raggiungibile da **Applicazioni/Accessori/Terminale**, inserendo i comandi **sudo mkdir /media/windows** e **sudo mount /dev/hda1 /media/windows -o force**. In seguito, potrai personalizzare i nomi dei salvataggi di *Oblivion* con il comando **save nomefile** (o **save "nome file"** se intendi inserire degli spazi) nella console del gioco.



Per recuperare i file da una partizione di Windows non più avviabile, il modo più semplice consiste nello sfruttare una distribuzione Linux LiveCD.



I nomi dei salvataggi di *Oblivion* sono personalizzabili da console.

IP FUORVIANTE



Ho acquistato un router Wi-Fi Dlink DIR-300 per assicurare una connessione Wi-Fi al mio futuro Eee PC. Attualmente, il computer principale è collegato al nuovo arrivato tramite un normale cavo di rete (quello presente nella confezione) condizione che, secondo il negoziante, dovrebbe rendere il router del tutto autoconfigurante. In realtà, non riesco ad accedere a Internet a causa di una connessione "limitata o assente". È un problema legato al mio abbonamento WiMax, l'unico a Banda Larga offerto nel mio ridente paese di montagna?

Bruno

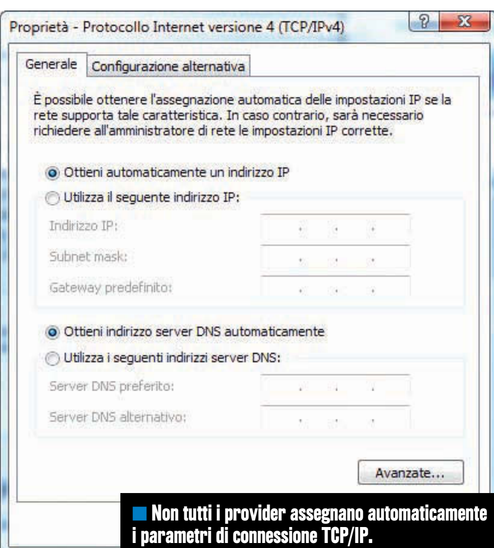


Il problema non risiede nel tipo di connessione, ma dai parametri utilizzati dal tuo provider. Non tutti i fornitori assegnano automaticamente all'utente indirizzo IP e coordinate del server DNS, indispensabili a raggiungere i siti Internet. Dal menu **Start** raggiungi la sezione **Connessioni**

Un Linux inaspettato

Utilizzare una distribuzione Linux per recuperare dei file resi inaccessibili da un'installazione di Windows danneggiata, come abbiamo consigliato questo mese a un lettore, potrebbe sembrare un'idea bizzarra, ma in realtà è solo una dimostrazione delle capacità di questo sistema operativo gratuito. Capacità che, unite al calo dei costi delle memorie flash, hanno spinto Asus a inserire nella sua motherboard P5E3 una distribuzione chiamata **SplashTop**, in grado di avviarsi in pochi istanti e comprensiva di Firefox e Skype. Il grosso firmware della distribuzione può essere aggiornato online, ed è destinato ad accogliere, con il tempo, ulteriori applicazioni, lasciando spazio al normale caricamento del sistema operativo tramite un singolo clic del mouse. Una funzionalità che verrà certamente emulata dagli altri produttori di motherboard e arricchita dall'inarrestabile intraprendenza della comunità online.





Non tutti i provider assegnano automaticamente i parametri di connessione TCP/IP.

remote ed entra nelle proprietà della connessione utilizzata dal Router. Nel menu successivo, seleziona il protocollo TCP/IP e trascrivi, su un file di testo, tutti i numeri elencati nelle voci **Indirizzo IP**, **Subnet Mask**, **Gateway predefinito**, **Server DNS preferito** e **Server DNS alternativo**, impostando, prima di uscire, le voci **Ottieni automaticamente un indirizzo IP** e **Ottieni indirizzo server DNS automaticamente**. Raggiungi con il browser l'indirizzo **192.168.0.1**, inserendo **admin** come account e lasciando vuoto lo spazio dedicato alla password. Ti ritroverai davanti al menu di configurazione del router, in cui un wizard ti chiederà di riportare, nella sezione WAN, i parametri di connessione da te trascritti. Una volta completata l'operazione, il router non opporrà alcuna resistenza al passaggio dei dati da Internet al tuo PC.

SCHERMO NERO



La mia 8800 GT, mentre gioco a titoli apparentemente poco impegnativi dal punto di vista hardware, mostra un numero crescente di pixel neri, fino a interrompere completamente l'invio del segnale video al monitor, sebbene Vista continui a funzionare, come testimonia il sonoro.

Elisa



Nonostante il problema si verifichi solo con alcuni giochi, il difetto da te descritto sembra essere direttamente legato a un problema di surriscaldamento della GPU. Un frangente che interessa molti lettori, a riprova del fatto che non tutti i dissipatori installati sulle ultime 8800 funzionano a dovere. Anche a te, come ad altri in passato, consiglio di utilizzare l'ultima versione dell'Nvidia System Tools, in modo da elevare la velocità della ventola della VGA. Puoi optare, in alternativa, su Rivatuner: entra nel menu **Customize** dell'utility, seleziona l'icona della scheda video e metti il segno di spunta alla voce **Enable low-level fan control**. Qui, potrai variare manualmente la velocità della ventola, elevandola al massimo nel momento in cui lanci una delle applicazioni legate al problema. Prima di effettuare qualsiasi modifica software, ti consiglio comunque di provare a utilizzare il PC a case aperto, prendendo in considerazione l'acquisto di una economica ventola estrattiva, da installare sul retro del case appena sopra la VGA, nel caso il problema dovesse scomparire. Approfitto della tua lettera per suggerire, a tutti gli utenti che si sono ritrovati con un monitor analogico non funzionante dopo aver installato i driver 175.16, di spostare il connettore sulla seconda porta della scheda, promossa inaspettatamente a uscita di default.



L'installazione di una economica ventola da 80 mm tra la VGA e l'alimentatore può abbassare sensibilmente la temperatura interna del case.



Rivatuner permette di risvegliare le ventole delle GeForce troppo pigre.

ANCORA OBLIVION



Una volta uscito dal livello delle fogne di *Oblivion*, mi trovo davanti a un paesaggio di erba e terriccio viola. Ho provato a eliminare tutti i Mod e perfino a reinstallare il gioco, ma il problema si ripropone.

Balu Persli

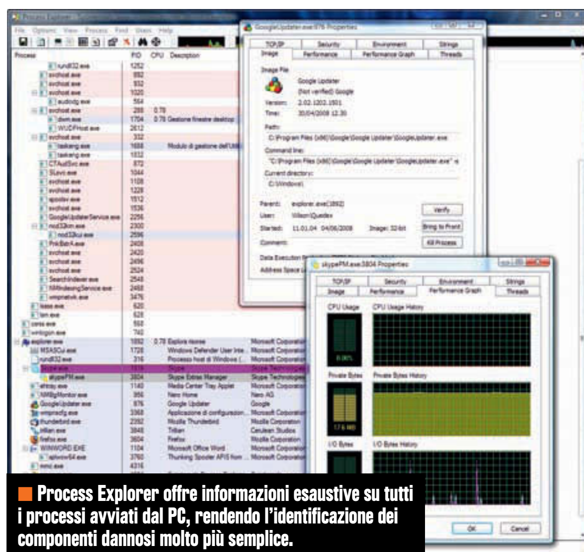


La presenza di texture violacee è prodotta da un errato comportamento del motore di gioco, che cerca dei file d'immagine nella cartella sbagliata. Solitamente, il contrattempo è strettamente legato alla presenza dei



Solo per esperti servizi sotto controllo

I Servizi sono degli applicativi attivati dal registro di Windows in fase di avvio del sistema operativo, posizionati nella RAM del PC ed eseguiti su ordine delle applicazioni. Il loro numero, con il tempo, è destinato inesorabilmente ad aumentare nei computer più ricchi di programmi, rendendo più difficile l'identificazione di virus e spyware. Il task manager di Windows offre ben poche informazioni riguardo a questi eseguibili, limitandosi a indicare la percentuale di utilizzo della CPU e a distinguere quelli attivati dal sistema operativo da quelli installati dalle applicazioni di terze parti. Microsoft, però, distribuisce gratuitamente (all'indirizzo **http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb896653.aspx**) **Process Explorer**, una utility che non richiede installazione, ma riesce a scavare nella natura di ogni servizio in modo più accurato. Utilizzando Process Explorer, è possibile scoprire con precisione il produttore del servizio e il nome del programma che lo ha installato, il quantitativo di RAM indirizzato in modo univoco da ogni eseguibile e le eventuali porte TCP/IP da esso utilizzate. Il motore di ricerca integrato punta a delle pagine Internet descriventi le caratteristiche di ogni servizio, rendendo l'identificazione dei virus decisamente semplice. Il programma, poi, permette a chi ama lasciare in background applicativi di calcolo distribuito come Folding@home, di abbassare la priorità dei servizi più impegnativi per la CPU, così da evitare rallentamenti durante le sessioni di lavoro più impegnative. La versione 11.20 funziona perfettamente con XP, Vista 32 e Vista 64, ma ha perso la possibilità di utilizzare Google quale motore di ricerca, legandosi indissolubilmente a MSN. Un piccolo difetto che non inficia le qualità di un programma che andrebbe immediatamente consultato, in presenza di prestazioni insoddisfacenti o comportamenti anomali del software.



Process Explorer offre informazioni esaustive su tutti i processi avviati dal PC, rendendo l'identificazione dei componenti dannosi molto più semplice.

Mod *Obscuro Oblivion's Overhaul* e *CaptNKILLs NonTiling Texture*, ma non dovrebbe ripresentarsi a una seconda installazione. Ci sono diverse soluzioni in grado di ripristinare il giusto valore cromatico degli steli d'erba: la più semplice consiste nel ridurre la distanza visiva dai meni interni del gioco. Viste le capacità della tua VGA, però, è consigliabile lasciare tale valore invariato e cercare, invece, l'eventuale presenza di un file chiamato **ArchiveInvalidator.txt**, che puoi eliminare del tutto (se non vuoi utilizzare Mod) o modificare con il Blocco note cancellando le voci **Textures/landscape/greatforestrock01.dds** e **Textures/landscape/greatforestrockmoss03.dds**. Il file in questione indica al motore di gioco la posizione di tutti i file importati dai Mod, e finisce facilmente per ingrossarsi di troppe voci, che possono essere gestite comodamente tramite l'utility AutoArchiveInvalidationTool (**http://files.webpixels.net/files/1/AutoArchiveInvalidation.zip**) avviabile dalla cartella **Oblivion\Data**. Onde evitare che problemi come questo si ripresentino, ti consiglio di utilizzare l'Oblivion Mod Manager nella sua ultima versione, scaricabile all'indirizzo **http://timeslip.chorrol.com/obmm_download.html**



La presenza di texture violacee in *Oblivion* è causata dall'installazione di troppi Mod grafici.

ONDE CATTURATE



Alcuni negozianti mi hanno detto che esistono router in grado di accogliere le SIM dei fornitori UMTS, e di condividere su più PC o console una connessione Internet di questo tipo.

Davide



I router in grado di accogliere le SIM UMTS non sono molti e, tra quelli disponibili sul mercato, è facile incappare in incompatibilità con le schede offerte dai gestori italiani. La soluzione migliore, perché testata direttamente da molti utenti, consiste nell'acquistare il Lynksys WRT54G3G, un modello in grado di accogliere le PC CARD (le schede per portatili disegnate per lo slot omonimo presente in tutti i notebook) di Vodafone, TIM e 3. La compatibilità con i più recenti modelli HSDPA è assicurata dall'installazione dell'ultimo firmware, che rende utilizzabile anche le connessioni a 3,6 Mbit, sebbene nella maggior parte delle città la velocità effettiva sia prossima al singolo Mbit.
Il router non può essere utilizzato in abbinamento a modem USB, però è in grado di accogliere le più recenti SIM dati in abbinamento alle PC Card di Novatel, Huawei e Option 3G. Visto che, nella tua mail, indichi il desiderio di condividere la connessione Internet con la console Xbox 360, specificando di essere già in possesso di un modem Vodafone USB, non posso esimermi dal consigliarti una soluzione alternativa: collegando il PC a un economico Access Point e acquistando l'apposito adattatore Wi-Fi USB della console, riuscirai a sfruttare i servizi online di Microsoft spendendo una cifra complessivamente inferiore.



SOS Rapido Risposte brevi


Il vecchio *Sacred* non ama le ultime versioni dei Catalyst.

D Da quando ho cambiato VGA, installando un Radeon 2600 XT, il mio monitor Philips 109P4 produce un fastidioso sfarfallio anche dopo aver impostato la frequenza di 100 Hz. Il gioco *Sacred*, poi, mostra una pletora di artefatti grafici, quali scie colorate e texture mancanti.

Alessandro

R Responsabile del mancato riconoscimento del monitor è, probabilmente, l'adattatore DVI-VGA da te utilizzato. Alcuni di questi oggetti "cortocircuitano" i pin 11-12 deputati al riconoscimento della periferica, che dovrebbe comunque funzionare regolarmente una volta impostati manualmente risoluzione e refresh. Quest'ultimo non dovrebbe mostrare sfarfallii sulla soglia dei 100 Hz. Per assicurarti che la frequenza applicata sia effettivamente quella da te scelta, imposta il refresh dal menu di Windows, nella sezione **Impostazioni dello schermo/Avanzate/Monitor**, verificando che il valore sia lo stesso nel Display Manager dei Catalyst e utilizzando anche il pulsante **Force** e l'opzione **Refresh Rate**. Per quanto riguarda *Sacred*, l'unico sistema certo per assicurarne il funzionamento in presenza di un Radeon consiste, purtroppo, nell'installare dei Catalyst precedenti alla versione 7.10, che potrai trovare facilmente online e nei CD meno recenti di GMC.

D Sembra che alcuni dei miei giochi non gradiscano l'utilizzo della tastiera. Mentre eseguo *Garry's Mod*, *Test Drive Unlimited* e *CounterStrike: Source* i tasti reagiscono lentamente, rendendo impossibile il controllo del personaggio o della vettura. Ho aggiornato tutti i driver, cambiato tastiera, tipo di connessione (da PS2 a USB) e addirittura formattato il sistema, senza ottenere risultati.

Jacopo

R Il problema in questione sembra affliggere i possessori di schede nForce 4 muniti di schede Radeon, e può essere evitato bloccando, dalla sezione **Processi** del Task Manager, l'eseguibile **AT2evxx.exe**. In questo modo, disabiliterai la possibilità di attivare i profili di rendering da te creati premendo delle specifiche combinazioni di tasti, ma questa limitazione, in un periodo che vede i driver appoggiarsi sempre alle impostazioni interne dei giochi, non dovrebbe procurarti alcun problema. Se la tastiera inizierà, finalmente, a rispondere in modo degno ai tuoi comandi, non dovrai fare altro che disabilitare il processo definitivamente, avviando l'applicazione **MSConfig** e togliendo il segno di spunta alla voce **Ati External Event Utility** nella sezione **Servizi**.

D Dopo aver installato l'ultima patch di *Supreme Commander*, mi trovo davanti all'errore **Unable to load effect file /effects/mesh.fx**. Utilizzo una GeForce 7900 GS con gli ultimi driver 175.16 per Windows Vista.

Pkcepsilon

R L'errore in questione è prodotto da un errato rilevamento delle specifiche hardware, conseguente all'installazione della patch. Raggiungendo la cartella **Users\nome utente\Appdata\Local\Gas Powered Games\Supreme Commander**, e cancellando il file **game.prefs**, sarai costretto a reimpostare nuovamente le preferenze video e audio, ma il gioco si avvierà correttamente.

D L'installazione di *Pro Evolution Soccer 5* si blocca davanti all'errore:

1628: Impossibile completare l'installazione basata su script

Ho già provato ad aggiornare Windows Installer e a bloccare il servizio Idriver.exe, come consigliatomi in alcuni forum, ma senza risultato.

Enrico

R Bloccare l'eseguibile Idriver.exe, legato tipicamente all'installazione dei driver ATI, non serve a nulla nel tuo caso. Se l'aggiornamento di Windows Installer non è andato a buon fine, quello che devi fare è disinstallare il programma dal Pannello di controllo e procedere al completo svuotamento dei file temporanei, effettuabile tramite l'apposita utility di Windows XP. Dopo un riavvio, potrai reinstallare il programma di Microsoft utilizzando l'eseguibile disponibile all'indirizzo **http://snipurl.com/2de2t**. Se il problema dovesse persistere, ti consiglio di eseguire l'utility Windows Installer Cleanup (scaricabile dal sito **http://support.microsoft.com/kb/290301**), che ti mostrerà un elenco di programmi installati nel tuo PC. Probabilmente, *PES 5* sarà presente nell'elenco e dovrà essere eliminato tramite il tasto **Remove**. Al termine dell'operazione, dovresti riuscire a completare il setup del gioco senza incontrare ulteriori ostacoli.


Il poco utile servizio ATI dedicato agli hotkey dei Catalyst può complicare la vita agli utenti muniti di nForce 4.


Le patch di *Supreme Commander* producono un errore di rilevazione delle configurazioni più potenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta – Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: *Civ IV: Beyond the Reda*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Indulgere nel piacere del vino, per poi gettarsi in piscina e gareggiare per i 100 in stile libero... a piscina vuota!
Gioco Preferito: *Mass Effect*



DARIO RONZONI
Specializzato in: In seguito alle abbondanti libagioni, inforcare gli occhiali da sole della grafica Sotgiu e prodursi in furiosi assolo di chitarra.
Gioco Preferito: *rFactor*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Osservare sconsolato le imbarazzanti prestazioni natatorie del Falchi, con un aplomb alla Salvano.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Prodursi in brillanti stesure seguendo la grammatica di una neolingua tutta sua. Con il cellulare da un'altra parte.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Terza roccia dal Sole

L'estate è arrivata e così *Mass Effect*. Non fatevi prendere dal panico.

VISTO da un marciapiede di città, con le suole delle scarpe che affondano lentamente nel catrame reso cedevole dalla temperatura tropicale, oppure osservato dalla distesa di sabbia tra l'ombrellone e il bagnasciuga, di colpo diventata rovente come una graticola per cucinare le bistecche e sterminata come il deserto del Ténéré, il Sole è un vero spettacolo. Imperturbabile, ostinato nel perseguimento del proprio fine, che, naturalmente, è quello di fare sudare qualsiasi cosa osi presentarsi al suo cospetto.

È sufficiente cambiare prospettiva, però, perché anche quell'imponente palla fiammeggiante assuma tutt'altro aspetto. Dal ponte di comando di un'astronave Vogon, per esempio, la stella attorno a cui orbita il nostro sistema planetario sembra un "piccolo e insignificante sole giallo" e la Terra solo "un trascurabilissimo pianeta azzurro-verde".

Come sarebbe "chi sono i Vogon?". Lasciate perdere Wikipedia e dirigetevi subito in libreria (o alla vostra biblioteca), e procuratevi la "Guida Galattica per gli Autostoppisti" di Douglas Adams (l'editore Mondadori ha l'intera serie nella propria collana Piccola Biblioteca Oscar). Oltre a scoprire che i Vogon sono una delle specie aliene più antipatiche della galassia, vi imbatterete in una delle più gradevoli letture da portarsi in valigia, che siate diretti verso i luoghi di villeggiatura o alla Cittadella di *Mass Effect*. Già, perché la calura estiva non ci ha fatto abbassare la guardia, ed eccoci pronti a proporvi la recensione completa del titolo di BioWare, giunto adesso su PC, fresco e invitante come una granita al limone su Venere.
Il nostro consiglio è di alternare la lettura della "Guida" alle peripezie di *Mass Effect*. Entrambi questi capolavori sono in grado di trasmettere una sensazione piacevolmente straniante e vestendo i panni del comandante Shepard, o immedesimandovi in quelli di Arthur Dent, vi muoverete in un universo "alieno" nel senso più completo del termine. Vi confronterete con situazioni e problemi fantastici, però, anche a milioni di chilometri dal nostro pianeta madre, scoprirete che affondano le proprie radici nella natura e nei sentimenti dell'uomo. L'abbiamo sparata grossa? Provate *Mass Effect*, leggete la "Guida" e ne riparleremo, magari sul nostro forum (**http://forumgamesradar.futuregamer.it/**).

Restando in tema di "fantastico", non possiamo esimerci dal puntare la vostra attenzione su *Age of Conan: Hyborian Adventures*, un MMORPG dagli illustri natali letterari. Prima che un eccezionale film di forzuti o il protagonista di una serie a fumetti, Conan è l'eroe dei racconti firmati dall'immortale Robert Ervin Howard. Come in *Mass Effect*, il mondo di Conan non è la Terra quale noi la conosciamo: si parla dell'età immaginaria tra l'inabissamento di Atlantide e l'avvento dei figli di Ario. Eppure, tra demoni assetati di sangue e bellissime donne vestite solo dei propri gioielli, è ancora l'essere umano con le sue passioni a emergere prepotentemente. Sarà riuscito il GdR online di Funcom a catturare questa essenza, oltre ad azzeccare la giusta alchimia di meccaniche di gioco, atmosfera e grafica? Se volete scoprirlo, la nostra recensione e i server di Hyboria vi stanno aspettando. Sono avventure in cui capita di imbattersi, girando come trottole sulla terza roccia dal Sole.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE













VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Superare i rigidi controlli di Bethesda, per poi andare sul set di "N.C.I.S.", invece che negli studi di *Fallout 3*.
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo": è l'unico che conosce tutti i suoi covi.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
Gioco Preferito: *Death to Spies*



ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max in Vacanza*







La Cittadella è affascinante: impossibile non rimanere estasiati dalla sua sontuosità.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

MASS EFFECT

Capitani coraggiosi e furbi contrabbandieri alieni: BioWare mette il futuro dell'universo nelle mani dei giocatori.

IN ITALIANO

Mass Effect è interamente tradotto in italiano, comprese le voci dei personaggi, doppiati con estrema cura.



BIOWARE è una delle case di sviluppo più amate dai videogiocatori, soprattutto da quelli che prediligono il PC. Da questo team sono nati alcuni dei titoli più apprezzati da critica e pubblico, nomi come *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* e *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'ultimo in ordine di tempo è stato *Mass Effect*, enorme successo su Xbox 360. E mentre alcuni vedevano strani complotti per favorire la console di Microsoft a discapito del PC, scannandosi sui forum per sostenere questa o quella idea balzana, i ragazzi di BioWare lavoravano alacremente per realizzare la trasposizione su computer di *Mass Effect*, cercando non solo di convertire il gioco per girare su un'architettura differente, ma anche di adeguare il sistema di controllo alle esigenze degli appassionati del PC, più propensi ad affidarsi all'accoppiata mouse tastiera.

Il lavoro di adattamento, come andremo ad analizzare, non si è limitato all'aggiunta del supporto per il mouse, ma tocca anche aspetti più profondi, quali la gestione dei combattimenti o i minigiochi, rendendo l'esperienza più complessa e profonda rispetto a quella, già eccellente, vista su console. BioWare sembra avere molto a cuore il suo pubblico e, proprio per questo motivo, ha preferito prendersi tutto il tempo necessario per curare nel dettaglio alcuni particolari, anche ascoltando le inevitabili critiche di chi ha giocato *Mass Effect* su Xbox 360. A questo proposito, è indicativo il fatto che, dopo aver annunciato un particolare sistema di protezione, l'azienda abbia fatto marcia indietro, in seguito ai commenti infuocati di molti giocatori sul forum ufficiale (e non solo in quello).

> "Il sistema di combattimento è basato più sulla strategia, che sulla precisione"

AZIONE O GDR?

Mass Effect è un'esplosiva miscela di azione e gioco di ruolo, uno di quei titoli capaci di mettere d'accordo i fan dei due mondi come solo pochi altri in passato sono stati in grado di fare (in particolare, ci vengono in mente *Deus Ex* e *Star Wars: KOTOR*), sacrificando solo le caratteristiche più estreme dei generi interessati.

Sarà possibile costruirsi un personaggio e svilupparne le capacità a piacimento, andando quindi a influenzare pesantemente lo stile di gioco (la parte d'azione) secondo le proprie scelte.

EXTRA GRATUITO (ALMENO IL PRIMO)

Da marzo, è disponibile una missione aggiuntiva a pagamento per la versione Xbox 360 di *Mass Effect*: Bring Down the Sky. Chi acquisterà la versione PC, potrà scaricarla a breve e gratuitamente.

ALLA GUIDA DEL MAKO

In molte missioni, soprattutto in quelle secondarie, vi troverete spesso alla guida di un veicolo, il Mako, che vi permetterà di esplorare la superficie di molti pianeti. Si tratta di un mezzo piuttosto divertente da controllare e anche ben armato: conta sia su una mitraglietta, sia su un più potente cannone. Pur molto resistente, il Mako non è indistruttibile, e ogni tanto vi capiterà di doverlo riparare dai colpi subiti. In questi momenti, il veicolo sarà impossibilitato a muoversi, di conseguenza alla mercé del fuoco nemico. Quando lo riparate, cercate di posizionarvi in un luogo sicuro.





Potrete decidere l'aspetto, il sesso e le abilità del personaggio principale: tutti fattori che influenzeranno la giocabilità.

QUANTA GRANA

Le due immagini mostrano la stessa scena, con l'effetto pellicola attivato e disattivato. Noi, sul PC, abbiamo preferito eliminarla, dal momento che impastava eccessivamente la grafica, ma non escludiamo che a qualcuno possa piacere.



EFFETTO ATTIVATO



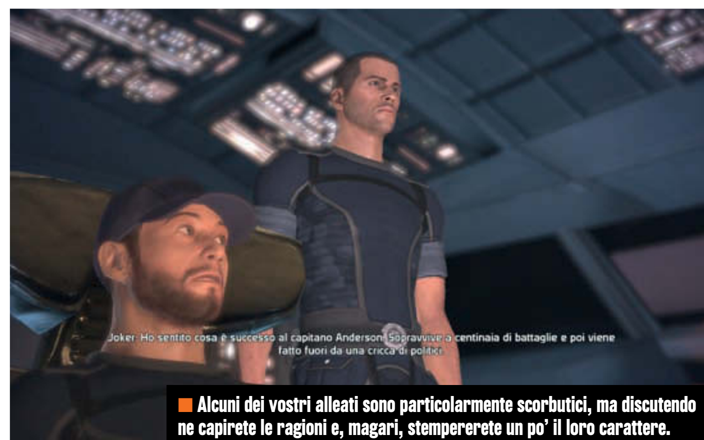
EFFETTO DISATTIVATO







Le razze aliene si distinguono non solo per l'aspetto, ma anche per i peculiari tratti del carattere.



Alcuni dei vostri alleati sono particolarmente scorbutici, ma discutendo ne capirete le ragioni e, magari, stempererete un po' il loro carattere.



Si spazierà da un duro e inflessibile soldato, che risolve qualsiasi problema con la pressione del dito su un grilletto, a un protagonista più riflessivo, capace sì di combattere quando necessario, ma anche di ricorrere alla diplomazia nelle situazioni complesse. Le classi base sono il Soldato, l'Ingegnere, l'Incursore, la Sentinella, l'Adepto e il Ricognitore.

Il giocatore impersona e controlla direttamente solo il comandante Shepard, ma durante le missioni si gestirà un gruppo di più personaggi, tre per la precisione: Shepard stesso e due fedeli compagni, che potranno essere scelti da una rosa più ampia a ogni missione, secondo le loro caratteristiche principali. Alcuni saranno esperti nel maneggiare le armi (la soldatessa Ashley, per esempio), altri avranno notevoli poteri biotici (come la scienziata Liara T'Soni), che consentono loro di sfruttare per esempio la telecinesi, altri ancora (Tali'Zorah) saranno versati nelle tecnologie, in grado di curare i compagni con grande efficacia e di violare qualsiasi serratura elettronica.

Non saranno gli unici amici che incontrerete: ce ne saranno altri, nella maggior parte dei casi bilanciati quanto a caratteristiche.

L'aspetto più interessante è che procedendo con le missioni, non guadagnerà punti esperienza solo il protagonista, bensì anche i suoi compagni, e spetterà a voi distribuirli come meglio crederete.

La gestione dell'esperienza non è molto differente da quella vista nel capolavoro *Deus Ex:* ogni eroe ha una sua scheda con varie capacità (dipendenti dal personaggio e dalla sua specializzazione), e man mano che guadagnerete punti, li dovrete distribuire nelle abilità che riterrete più utili, sbloccando via via nuovi poteri: dall'uso di armi o corazze a poteri biotici o tecnologici.

OLTRE IL VIDEOGIOCO

Se, come noi, siete rimasti affascinati dall'universo di *Mass Effect*, potreste essere interessati al libro "Mass Effect: Revelation", scritto da Drew Karpyshyn (sceneggiatore di BioWare), editore Del Rey: un vero e proprio prequel delle situazioni narrate nel gioco. Al momento, purtroppo, è disponibile solo in lingua inglese.

NIENTE OMOSESSUALITÀ: SIAMO A SINGAPORE

Inizialmente, a Singapore era stata proibita la vendita di *Mass Effect*. Questo perché, selezionando una protagonista femminile, è possibile avere un incontro amoroso con un personaggio dello stesso sesso, fatto che non è piaciuto alle autorità locali. Dopo un breve periodo, però, il veto è stato eliminato e il gioco è disponibile anche in questo Paese, ma vendibile solo ai maggiorenni.

PROTEZIONE A MISURA D'UOMO

Quando BioWare ha annunciato il tipo di protezione che intendeva inserire in *Mass Effect*, il popolo di Internet è insorto. Inizialmente, infatti, era previsto che ogni 10 giorni, circa, il titolo si collegasse alla Rete per validare la copia del gioco. Un approccio troppo invasivo per molti, soprattutto per coloro che non sono dotati di connessioni a Banda Larga. A seguito delle proteste, BioWare ha deciso di fare marcia indietro. Ora, *Mass Effect* va autenticato solo la prima volta che viene installato. Successivamente, saranno richieste nuove attivazioni unicamente quando verranno scaricati dei contenuti aggiuntivi (un'operazione indolore, quindi, dal momento che per scaricarli bisognerà essere per forza connessi). Una volta acquistato il gioco, lo potrete installare e autenticare su tre differenti computer, poi la copia verrà bloccata. Per ulteriori installazioni, bisognerà contattare il servizio clienti, che deciderà caso per caso se permettere ulteriori attivazioni. Non sarà necessario inserire il disco per giocare.



Durante gli scontri, troverete numerose armi, proiettili e oggetti speciali. Volendo, potrete anche acquistarne di nuovi e rivendere quelli inutilizzati, ma attenti ai prezzi.



L'INVENTARIO

L'inventario di *Mass Effect* è praticamente infinito: potrete tenere ogni arma e oggetto recuperati durante l'esplorazione, e decidere se utilizzarli, convertirli in Omni-Gel (utile per violare automaticamente le serrature, per curare i compagni o riparare il veicolo Mako) o conservarli per poi rivenderli al miglior offerente.



Le missioni secondarie sono noiose: identiche per struttura dei livelli e obiettivi da raggiungere.



IL CARISMA DEL CAPITANO

I punti abilità possono essere distribuiti in varie capacità. Principalmente, si potrà scegliere se migliorare le abilità di combattimento, quelle biotiche, elettroniche o l'uso delle varie armi e corazze. Non manca una sezione dedicata al fascino del personaggio, che permetterà al buon Shepard di aumentare il proprio carisma. Incrementate questo parametro e vi si sbloccheranno nuove opzioni di dialogo, che in certi casi vi permetteranno di ottenere informazioni aggiuntive, in altri di risolvere le situazioni semplicemente a parole, senza usare la forza o altri metodi.

IN AZIONE

Mass Effect non è un gioco di ruolo puro. Pur se passerete buona parte del tempo a chiacchierare, cercare informazioni ed esplorare pianeti, non saranno pochi i momenti in cui dovrete mostrare la vostra abilità con il mouse.

Non aspettatevi, però, scontri serratissimi in cui la precisione basterà ad avere ragione del nemico: il sistema di combattimento di *ME* è basato sulla strategia, piuttosto che sulla mira. L'azione si svolge in tempo reale, ma in qualsiasi istante potrete mettere in pausa con la pressione della barra spaziatrice, per decidere quale abilità speciale di Shepard e dei compagni sfruttare, indicando anche i relativi bersagli. Sempre dal menu di pausa, opterete per quali armi far utilizzare ai vostri alleati, prestando attenzione a non equipaggiarli con strumenti in cui non sono addestrati: (se capiterà, la loro efficacia si ridurrà notevolmente).

Durante la battaglia potrete impartire alcuni ordini in tempo reale, indicando ai vostri uomini dove posizionarsi,

"Ogni specie aliena è caratterizzata in maniera incredibile"

suggerendo di coprirvi dalle retrovie o comandando di riunirsi attorno a voi. Contrariamente alla versione Xbox 360, su PC sarà possibile impartire direttive a ogni singolo elemento, invece che a tutta la squadra, a vantaggio della profondità tattica. C'è anche la scelta di semplificare il tutto e lasciar gestire interamente al computer il comportamento degli alleati, ma così facendo, a nostro avviso, si va a perdere buona parte del fascino del particolare sistema di combattimento.

Dopo aver completato *ME* almeno un paio di volte, riteniamo eccellente questo aspetto del gioco, che permetterà ai più abili di sbizzarrirsi con varie tattiche, secondo i compagni scelti



Sebbene graficamente spettacolare, *Mass Effect* mostra qualche problemino (di poco conto) con le ombre.

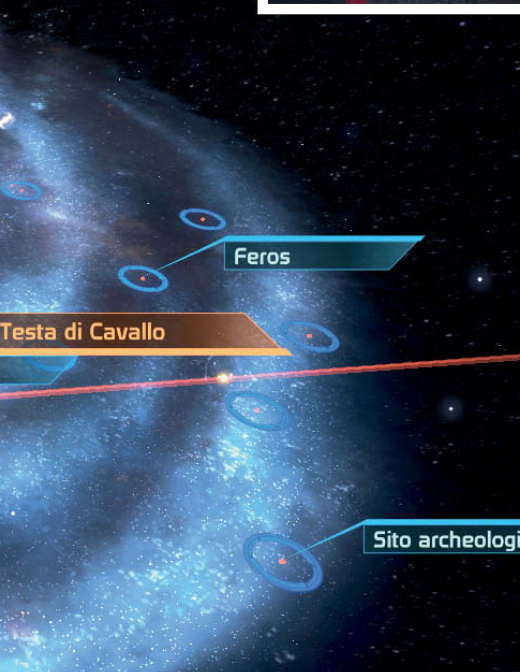
e le abilità generali della squadra. Purtroppo, tanta genialità viene vanificata in parte da alcuni errori di design: se in capolavori come *Half-Life 2* il giocatore, prima di ingaggiare le battaglie, aveva modo di esplorare per qualche istante il livello, e di studiarne le coperture, le vie di fuga e i punti





Questa splendida aliena ha più di 100 anni e per la sua razza è considerata poco più che un'adolescente.









A volte, la parola ferisce più della spada. Alcune situazioni potranno essere risolte con il dialogo, invece che con la pistola.



in cui appostarsi, in *Mass Effect* capita spesso di combattere in zone ancora sconosciute.

CITTADINI DELL'UNIVERSO

Il vero punto di forza di *Mass Effect* non risiede nel peculiare sistema di combattimento, e nemmeno nella gestione delle abilità dei personaggi. Queste due caratteristiche sono certamente fondamentali, ma ciò che le rende godibili è il fatto che sono integrate all'interno di un universo affascinante da esplorare, credibile e degno di un romanzo di fantascienza.

Le prime fasi del gioco permettono di prendere confidenza con i comandi e con l'ambiente. Dopo una breve battaglia, infatti, si passa parecchio tempo a esplorare la Cittadella (il fulcro politico delle galassie futuristiche immaginate da BioWare), chiacchierando con numerosi individui, scoprendo nuove razze e approfondendo le loro peculiarità e debolezze. Si prenderà presto coscienza di quanto sappiano essere scorbutici i guerrieri Krogan, al contrario dei fin troppo educati Elcor, che esprimono sempre il loro stato d'animo prima di iniziare una frase. Man mano che si prosegue, e si discute, si scopriranno anche le ragioni dei loro comportamenti, il perché della diffidenza di alcune specie, e cosa spinga certe razze a fidarsi o meno degli umani.

Quello di *ME* è un universo studiato con estrema attenzione e siamo certi che saranno molti i giocatori che perderanno diverse ore ad analizzare il Codex, una sorta di enciclopedia costantemente aggiornata con le scoperte fatte e che racchiude con estrema efficacia tutte le informazioni sui personaggi, le razze e la politica delle varie galassie. Chiunque avrà la pazienza di leggere i dialoghi, sviscerando le opzioni disponibili, inizierà a provare delle vere emozioni nei confronti dei vari individui incontrati.

Nel nostro caso, per esempio, la scelta del team non era limitata alla sola efficacia in battaglia, ma al rapporto creatosi con alcuni alleati. Decisioni in certi casi difficili: portare con noi la ragazza di cui siamo innamorati o lasciarla al sicuro sulla SSV Normandy, certi di trovarla viva al nostro ritorno, magari rischiando di litigare perché lei freme per entrare in azione? In *Mass Effect* non mancheranno, infatti, anche sottoquest amorose, che possono arrivare a toccare temi maturi. Non aspettatevi scene a luci rosse, però:

SCELTE DIFFICILI

Il comandante Shepard si troverà spesso di fronte a delle scelte morali. Una volta raggiunto il grado di Spettro (e capiterà abbastanza presto), si potrà muovere al di sopra delle leggi, facendo i conti solo con la propria etica. Meglio seguire le regole sempre e comunque, o aggirarle per un bene superiore? Questo starà al giocatore deciderlo, che di volta in volta potrà scegliere sino a dove spingersi per salvare l'umanità. Dal punto di vista della giocabilità, però, non ci saranno differenze degne di nota.

XBOX 360 E PC: LE DIFFERENZE

L'incarnazione PC di *Mass Effect* include una serie di importanti modifiche rispetto alla precedente incarnazione per console. Le riassumiamo brevemente di seguito:

COMBATTIMENTO
Su Xbox 360 è possibile dare ordini solo alla squadra, mentre su PC le direttive possono essere impartite singolarmente a ogni membro, rendendo più tattici gli scontri a fuoco.

SISTEMA DI CONTROLLO
Su console si usa solo il joypad. Quest'ultimo è supportato su PC, anche se, a nostro avviso, è meglio appoggiarsi a mouse e tastiera, implementati alla grande.

GRAFICA
Non ci sono differenze degne di nota sotto il profilo grafico, se escludiamo l'effetto grana, che su computer non è reso bene come su console. Per il resto, *Mass Effect* è identico nelle due incarnazioni, e sebbene su PC sia possibile alzare la risoluzione a piacere, le texture, i modelli 3D, gli shader e via dicendo rimangono i medesimi.

INTERFACCIA
Su PC è più piccola e meno invasiva, con i riquadri posti ai lati dello schermo e non al centro.

MINIGIOCHI
I sottogiochi di abilità, che si presentano quando si tenta di violare le serrature elettroniche, sono più interattivi nella versione PC, rispetto a quanto visto su Xbox 360.







Passerete buona parte dell'avventura a discutere, analizzare ed esplorare mondi.

I POTERI BIOTICI

A fianco delle classiche abilità di combattimento, alcune classi di personaggio di *Mass Effect* possono avvalersi dei poteri biotici. Questi ultimi, soprattutto in combattimento, semplificano enormemente le situazioni. Citiamo come esempio la possibilità di creare degli scudi che proteggono dai proiettili o l'abilità Lancio, che consente di scagliare oggetti o nemici in aria. I personaggi con maggiore esperienza saranno in grado di creare una sorta di vortice che attrarrà tutti gli avversari, lasciandoli inermi per alcuni istanti durante i quali massacrarli.





Il sistema di combattimento è eccellente grazie alla forte componente strategica.

le tematiche sono ben sviluppate e non c'è traccia di pornografia all'interno del gioco.

OLTRE I CONFINI DEL MONDO

La presenza di numerose specie aliene suggerisce che *Mass Effect* non si svolge sulla Terra e nemmeno su un unico pianeta. Si tratta, in effetti, di un vero e proprio universo, esplorabile liberamente.

Ogni pianeta ha le sue caratteristiche: alcuni saranno desolati e quasi privi di vita, altri rappresentano il punto d'incontro di numerose civiltà e pullulano di mercanti e risorse.
Per terminare l'avventura non sarà necessario visitarli tutti, ma coloro che desiderano completare anche le missioni secondarie dovranno spendere decine di ore muovendosi nelle tante galassie, atterrando su ogni pianeta ed esplorandolo a fondo per scoprire manufatti, risorse e tracce ormai dimenticate della storia dell'universo.
La mancanza degli Obiettivi, presenti invece nella versione Xbox 360,

> "Le sottoquest amorose possono arrivare a toccare temi maturi"

potrebbe in parte compromettere il desiderio di esplorazione totale. Questo perché, purtroppo, le missioni secondarie sono tutte molto simili (anche per quanto concerne il design dei livelli e delle zone di combattimento) e, in assenza di Punti Giocatore da guadagnare, le lunghe ricognizioni dei mondi privi di vita vengono a noia con facilità. È un limite tutto sommato da poco, se si considera che la vicenda principale è di suo molto lunga e che, una volta completata, non lascia la sensazione di aver terminato troppo preso il gioco.
Vista la possibilità di cominciare una nuova partita con un personaggio con differenti abilità, consigliamo di riaffrontare gli eventi in maniera diversa, piuttosto che allungare artificialmente il brodo concludendo le tante (troppe?) missioni secondarie di poco interesse.

PANORAMI DA AMMIRARE

La splendida riproduzione delle culture che popolano l'universo di *Mass Effect* è resa ancor più affascinante dall'eccellente comparto tecnico del gioco.

ME si basa sull'Unreal Engine e ne fa un ottimo uso, sia dal punto di vista prettamente tecnico, sia (e soprattutto) da quello artistico. Se sotto il profilo della qualità del rendering si può muovere qualche critica alle ombre, talvolta troppo seghettate e non proprio affascinanti, parlando dello stile è difficile trovare qualcosa che non va.

Ogni specie aliena è caratterizzata in maniera incredibile: dal solo aspetto si riesce a intuirne la psicologia. Le scene d'intermezzo sono tutte realizzate con il motore di gioco, senza quindi creare uno stacco fra le parti "vissute" in prima persona e quelle "da spettatori".



Secondo come gestirete i punti esperienza, cambierà l'approccio che avrete alle missioni.









Non esiste un ordine preciso per le missioni: starà al giocatore decidere quali siano le priorità.

UN PERSONAGGIO DI CLASSE

Come in un classico GdR, inizialmente bisognerà scegliere la classe del protagonista fra una rosa di sei opzioni (sempre che non prendiate quello predefinito, scelta comunque fattibile). Tale decisione andrà a influenzare le abilità a disposizione, che saranno ulteriormente migliorabili guadagnando esperienza durante l'avventura. Il Soldato, l'Ingegnere e l'Adepto sono classi specializzate rispettivamente in combattimento, elettronica e poteri biotici. L'Incursore, la Sentinella e il Ricognitore rappresentano delle vie di mezzo diversamente bilanciate tra le tre specializzazioni "base".

Ciò permette di godersi a pieno le ottime animazioni dei personaggi e dei loro volti. L'ambientazione più curata è sicuramente quella della Cittadella, un luogo immenso, densamente popolato e incredibilmente ricco di luoghi da visitare e individui con cui intrattenere conversazioni o commerci. L'abbiamo girata in lungo e in largo, esaminata in ogni suo angolo, apprezzandola tanto quanto avevamo gustato i livelli di *Deus Ex: Invisible War*, che sotto questo profilo era un capolavoro.

Purtroppo, al contrario della versione per Xbox 360, la simulazione della "grana della pellicola" non è ben riuscita. Se sulla console, infatti, la grana garantiva al gioco un aspetto cinematografico e nascondeva, in parte, le piccole magagne delle ombre, su PC il risultato è decisamente meno convincente, forse perché troppo accentuato. Fortunatamente, è possibile disattivarlo nel menu delle opzioni grafiche, rendendo la grafica più pulita e definita. Noi abbiamo provato *Mass Effect* su un quad core con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GT, al massimo del dettaglio e senza notare rallentamenti degni di nota, ma il motore non è pesante e dovrebbe girare decorosamente anche su computer meno performanti.

TIRANDO LE SOMME

Chi vi scrive ha finito – e adorato – *Mass Effect* già nella sua incarnazione su console, ma la versione PC ha decisamente una marcia in più.

La possibilità d'impartire ordini a ogni singolo elemento della squadra, i miglioramenti dell'interfaccia e il poterlo controllare con mouse e tastiera rendono questo capolavoro ancora più intrigante, ripagando i giocatori su computer dei lunghi mesi d'attesa necessari per gustarselo.

Riempite il frigorifero di cibo e bevande, concedetevi una settimana di ferie tutta per voi e immergetevi completamente in *Mass Effect*. Non ve ne pentirete.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Deus Ex, Ago 00, **8**
Alcuni lo considerano il migliore GdR con componenti d'azione mai sviluppato, e non ci sentiamo di dare loro torto.

Star Wars: Knights of the Old Republic, Nat 03, **9**
Sviluppato da BioWare, *KOTOR* introduceva i concetti poi espansi e migliorati in *Mass Effect*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare e Demiurge** ■ Distributore **Leader e DDE** ■ Telefono **0332/874111 - 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://masseffect.bioware.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet per l'attivazione, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM,**
- Multiplayer **No**

- **Universo credibile e affascinante**
- **Stilisticamente ineccepibile**
- **Personaggi ottimamente caratterizzati**

- **L'effetto grana non è riuscito come su Xbox 360**
- **Missioni secondarie ripetitive**
- **I.A. non eccellente**

Mass Effect **non è esente da pecche, ma sono solo gocce in un mare di eccellenza. Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono tanto pregevoli, da far passare tutto il resto inosservato. Consigliato senza riserve!**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MISSIONI SECONDARIE	ATMOSFERA
9	9	9	9	6	10



Moto e piloti sono stati modellati molto bene. Non si può dire lo stesso delle bellezze che reggono l'ombrello.



Le texture dell'asfalto e dell'erba ai lati del tracciato non sembrano appartenere a un gioco per PC del 2008.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SBK08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone torna alle due ruote, ma i fasti del classico *Superbike 2001* fanno parte del passato.



IN ITALIANO

***SBK08* è stato sviluppato in Italia, di conseguenza, non stupisce che sia interamente nella nostra lingua.**



C'è molta attesa per *SBK08 Superbike World Championship* di Milestone. Sebbene lo sviluppatore italiano non sia riuscito a tirare fuori conigli dal cilindro negli ultimi anni, gli appassionati con più esperienza sulle spalle ricordano bene i giochi a sfondo motoristico dell'azienda di Antonio Farina.

Titoli come *Screamer* e *Screamer Rally* faranno venire un po' di nostalgia a chi giocava quando ancora non esistevano le schede 3D, ma solo "schede video". È, però, *Superbike 2001* il cavallo di battaglia di Milestone, un gioco tuttora considerato il migliore nel suo genere, nonostante l'attacco della serie *MotoGP*. Ora, Milestone ci riprova con *SBK08*, con la promessa di tornare ai fasti del passato.

Ci siamo già occupati in passato di questa nuova simulazione motoristica, ma ora è venuto il momento di valutare la versione definitiva del gioco. Finalmente, possiamo vedere la grafica in tutta la sua pienezza, con gli effetti di postprocessing attivi, e si sfrutta completamente il joypad, che ai tempi dello speciale pubblicato su GMC di maggio non era ancora supportato al 100%.

Sebbene nutrissimo grandi speranze in merito a *SBK08*, dobbiamo ammettere che i primi momenti di gioco non sono stati particolarmente esaltanti. Sarà che l'abbuffata di effetti speciali di *Race Driver: GRID* ha elevato le aspettative per i giochi di guida, ma l'impressione è che *Superbike World Championship* sia, dal punto di vista tecnico, piatto. È vero che moto e piloti sono stati riprodotti in maniera certosina, ma i fondali e soprattutto le texture utilizzate per la pista e l'erba appena al di fuori di essa non fanno gridare al miracolo. Tutt'altro, pare di essere tornati indietro di qualche anno, tanto sembrano privi di profondità e poco curati. Anche i cordoli, che nella versione *2001* del gioco ci avevano deliziato, sono stati oggetto di poche attenzioni: un particolare che ci ha lasciato perplessi, soprattutto se si considera che titoli ben più vecchi (come *GTR 2* del 2006) sotto questo profilo risultano, a distanza di anni, ancora eccellenti.

Se i circuiti erano uno dei numerosi fiori all'occhiello del vecchio *SBK* (tanto che i

> **"Il mondiale e relativo contorno sono realizzati con notevole cura"**

modder, per lungo tempo, li convertirono così da riutilizzarli in altre simulazioni), questa volta Milestone non è riuscita a replicare il proprio successo, almeno dal punto di vista grafico. Per quanto riguarda gli altri aspetti, come la precisione del tracciato, non abbiamo nulla da dire; anzi, si vede che è stata dedicata parecchia attenzione nel riprodurre correttamente ogni curva, così come le variazioni altimetriche (particolare che si nota soprattutto sulle piste di Monza e Brno). D'altro canto, sembrano invece assenti le asperità del terreno, tanto il cemento è liscio e regolare. La causa è da imputarsi, probabilmente, all'impiego di mappe originali, foto e filmati per riprodurre i tracciati, senza invece appoggiarsi a tecnologie come quella al laser (al contrario di quanto sta facendo il fondatore dei famosi Papyrus, Dave Kaemmer, con la sua nuova simulazione *iRacing*, di cui trovate un'anteprima su questo stesso numero di GMC).

Se le piste di *SBK08* non fanno impazzire, dobbiamo ammettere che i modelli di moto e piloti sono stati creati con molta più attenzione. Frenate troppo

VISTO DA DENTRO

Solitamente, nei giochi di moto, la visuale dal cupolino risulta inutilizzabile, a causa della telecamera virtuale posizionata sul casco che, continuando a muoversi, non aiuta certo a pennellare le curve. Nel caso di *SBK08* esistono ben tre visuali "interne", due delle quali con la camera posizionata poco sopra il serbatoio, perfettamente giocabili e decisamente spettacolari.



UN TUTORIAL PER INIZIARE

Il modello di guida di *SBK08*, anche a livello Base, non è banale. Prima di iniziare a correre, è consigliabile affrontare i tutorial, che aiuteranno a prendere confidenza con le potenti moto e a intuirne i limiti, così da tirarle a dovere quando si deciderà di affrontare le gare vere e proprie.



Le impennate sono spettacolari e permettono di apprezzare la qualità delle animazioni del pilota.







Le splendide animazioni dei piloti perdono colpi durante le cadute.

DIFFICOLTÀ VARIABILE

Oltre ai livelli di difficoltà predefiniti, è possibile crearsene alcuni personalizzati, fatto che permette di adattare SBK08 a molte esigenze. Per esempio, è consentito decidere di eliminare qualsiasi aiuto, ma eliminare i danni alla moto, al pilota, o viceversa. A nostro avviso, fra i parametri più importanti vanno segnalati l'inerzia realistica e la potenza della frenata: modificando tali valori, si ritocca in maniera sensibile il comportamento della due ruote, che con pochi clic può rivelarsi una veloce bicicletta o un mostro indomabile.

INGEGNERI PER GIOCO

SBK08 offre anche la possibilità di modificare a piacimento il setup della moto da corsa. Nonostante l'interfaccia apparentemente semplice, i parametri da modificare sono parecchi, tanti da tenere incollati a lungo gli ingegneri virtuali che amano indulgere in questi dettagli. Coloro che non hanno idea di cosa indichino tutti quei complessi parametri, potranno contare sull'ingegnere di gara, che in parole molto semplici aiuterà a capire cosa andare a toccare per modificare il comportamento della due ruote.







La visuale interna è spettacolare e, una volta tanto, anche comoda per giocare.

e osserverete il retrotreno saltellare in entrata di curva, mentre il centauro cerca disperatamente di rimanere in equilibrio sulla due ruote. Anche in piega sembra di vedere quasi una gara in TV, con piloti che sfiorano terra con il ginocchio in maniera molto verosimile. Addirittura, sfruttando la visuale dal cupolino (ne esistono ben tre dalla prospettiva del pilota, e due di queste sono addirittura comode da usare, fatto raro nei giochi motociclistici) si nota come vengono attivati freni, frizione e manopola del gas, secondo gli input lanciati dal giocatore.

La magia, purtroppo, si interrompe alla prima scivolata o incidente, quando lo splendore delle animazioni viste in precedenza lascia spazio a movimenti legnosi e ben poco convincenti.

Un peccato, perché volendo è possibile creare degli incidenti spettacolari, che coinvolgono numerosi piloti: se le animazioni fossero state più curate, questi momenti sarebbero stati molto più emozionanti. Per finire il discorso relativo al versante tecnico, vale la pena citare gli effetti di postprocessing che, come abbiamo accennato, non sono esaltanti come ci si potrebbe aspettare. Molto belle le gocce di pioggia che colano dalla telecamera virtuale durante le gare bagnate, meno esaltanti l'erba e il terriccio che vengono alzati dalle ruote posteriori quando si esce dal tracciato.

Ciò che più lascia perplessi sono gli effetti di illuminazione, ben poco incisivi: ci aspettavamo grandi cose, ma il riflesso del sole sull'asfalto, che su tracciati come Monza potrebbe aggiungere parecchio, non è convincente, soprattutto dopo esserci abituati all'eccellente HDR implementato ormai in quasi tutti i giochi,

LICENZA DI SIMULARE

***SBK08* ha tutte le licenze di moto, centauri e circuiti del mondiale Superbike. Potrete quindi emulare Biaggi e Bayliss, e correre a cavallo delle moto che vi fanno sognare durante i week-end di gara.**



Nonostante gli studi di Milestone siano a Milano, vicinissimi all'autodromo di Monza, nemmeno questo tracciato è realizzato come avremmo voluto.



DiRT e *GRID* hanno fatto scuola per quanto riguarda l'implementazione dell'effetto HDR. Milestone, a quanto pare, preferisce accontentarsi di un bloom ben poco esaltante.



Impennare prima di una curva non è saggio, nemmeno se si gioca in modalità Arcade.





COME GIRA?
A dispetto della grafica non proprio esaltante, il motore grafico di *SBK08* non si può definire snello. Sconsigliamo di giocarlo su PC che rispondano solo ai requisiti minimi: praticamente, sarebbe una sequenza di foto. Noi lo abbiamo testato su un quad core a 2,4 GHz con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GT. Al massimo del dettaglio, il gioco risultava abbastanza fluido, sebbene con qualche incertezza in alcune situazione. Il frame rate oscillava mediamente fra i 30 e i 40 FPS.

comprese vecchie glorie come *GT Legends* (del 2005). Non pretendevano il completo supporto alle ultime incarnazioni delle DirectX, sia chiaro, però da un titolo uscito nel 2008, e sviluppato anche per le recenti console, chiediamo di più in termini visivi.

Chi aspetta *SBK08*, in ogni caso, dovrebbe sorvolare su queste critiche. Ciò che conta, alla fine, è il modello di guida. Iniziamo col dire che sono disponibili veramente parecchie opzioni per adattare lo stile del gioco alle proprie capacità/necessità. Andando nel menu delle impostazioni di realismo, infatti, è consentito selezionare alcuni livelli predefiniti. Si parte da Base, che è addirittura più semplice dell'Arcade, per arrivare a Estremo, dove la simulazione disattiva qualsiasi aiuto alla guida e tiene conto non solo dei danni alla moto, ma anche al pilota. Una curva terminata sull'asfalto, quindi, potrebbe non avere impatti eccessivi sulla meccanica della due ruote, ma basterà che il pilota si sia fatto male a un polso o una caviglia per perdere qualcosa in maneggevolezza,

> "È possibile creare degli incidenti spettacolari"

frenata o accelerazione. A nostro avviso, la soluzione migliore è quella di perdere un po' di tempo e modificare a piacere il livello, "giocando" con le varie opzioni. Si potrà decidere di migliorare l'efficienza dei freni, di lasciar gestire al computer l'inclinazione del pilota in accelerazione e frenata, di attivare o meno il Traction Control e di controllare separatamente i freni anteriore e posteriore, o di farli gestire dalla Intelligenza Artificiale toccando un solo tasto.

Non è finita qui: le altre opzioni includono l'attivazione o meno dei danni alla moto e al pilota, la gestione automatica o meno del cambio e ulteriori finezze.

Configurando tutti questi parametri, dopo un po' di fatica, forse ognuno troverà il compromesso che preferisce. Il gioco non è per niente facile e, per ottenere risultati decenti, sarà necessario imparare alla perfezione dove iniziare a inclinare la moto per prendere la curva veloce, senza sbagliare di una virgola la traiettoria, pena una notevole perdita di tempo.





ONLINE CON GAMESPY

Se volete dilettarvi con le sfide in Rete, *SBK08* include alcune modalità online. Purtroppo, al contrario di quanto accade su Xbox 360, non è supportato il servizio LIVE, e di conseguenza bisognerà appoggiarsi al noto servizio GameSpy.



Le ombre non riescono a dare l'illusione della profondità.



Uno degli aspetti migliori del gioco è la I.A. I piloti avversari sono veloci e tenaci, e offrono sfide memorabili.





Se, poi, a livello Base la moto sembra avere una potenza di frenata devastante (praticamente, staccherete un centinaio di metri dopo gli avversari controllati dalla I.A.), a livello Estremo bisognerà anticipare (fin troppo, forse) il punto di stacco.

SBK08 risulta, quindi, piuttosto realistico, anche se solo pochi riusciranno ad apprezzarlo a pieno, preferendo semplificarsi la vita con i livelli di realismo inferiori, sicuramente più godibili.

Pur se appassionato di simulazioni "senza compromessi", chi scrive non è rimasto particolarmente affascinato dalla giocabilità di *Superbike World Championship*.

Non perché la fisica non sia credibile, ma perché il sistema di controllo non è stato tarato a dovere. Con la tastiera, andare oltre il livello Arcade è praticamente impossibile, ma anche sfruttando un ottimo joypad, come quello di Xbox 360, non si ha mai la sensazione di avere tutto sotto controllo.

Risulta molto difficile gestire le staccate come si vorrebbe e, quando si apre il gas, basta un millimetro in più sul grilletto per trovarsi irrimediabilmente in scivolata.

Problemi che non avevamo notato, per esempio, in *MotoGP '07*. Quest'ultimo, al massimo livello di realismo, non ha niente da invidiare, quanto a fisica, a *SBK08*, ma garantisce al giocatore la sensazione di avere effettivamente il controllo sul centauro virtuale.

Nonostante questi limiti, ci sono aspetti di *SBK08* che risultano molto interessanti. Tutto il mondiale e relativo contorno sono realizzati con notevole cura, così come il sistema di tutorial, che pur non particolarmente esaustivo, sarà di grande aiuto per i novellini che vogliono iniziare a fare sul serio. Questi apprezzeranno anche la possibilità di chiacchierare con l'ingegnere, che elargirà preziosi consiglia sia su come affrontare i vari tracciati, sia su come modificare l'assetto della due ruote per ottenere il meglio in relazione al circuito e allo stile di guida del giocatore.

Abbiamo apprezzato l'inclusione delle Sfide: una serie di situazioni da sbloccare gradualmente, in cui dovrete raggiungere particolari obiettivi. Si va dal derapare per un tot di secondi lungo una parte del tracciato al dover completare (vincendo) gli ultimi giri di una gara con una moto rovinata da una caduta, tentando disperatamente di resistere all'attacco degli agguerriti avversari.

Scriviamolo chiaro e tondo: *SBK08 Superbike World Championship* non è affatto un brutto gioco, però non ha tutte le carte in regola per soddisfare il palato di chi aveva apprezzato *Superbike 2001*, e neppure quello di chi si avvicina solo ora alle simulazioni motociclistiche su PC. Rimane un gioco discreto, che pur caratterizzato da alcune idee molto valide, vanifica parte del proprio notevole potenziale a causa di una realizzazione tecnica approssimativa e di un sistema di controllo ben lontano dalla perfezione.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001,
Ott 00, 9
Non è recente, ma rimane tuttora la miglior simulazione motociclistica che abbiamo visto.

MOTOGP '07,
Nov 07, 8
Se cercate un titolo di moto recente, graficamente curato e molto giocabile, non fatevelo scappare.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.sbk08.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, Scheda 3D 512 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet**

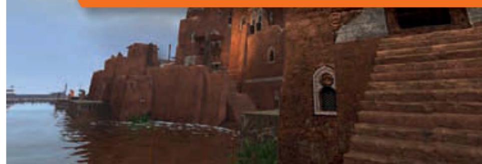
Pro:
- Sfide e tutorial ben realizzati
- Atmosfera del mondiale SBK ben riprodotta
- Buona I.A.

Contro:
- Grafica poco curata
- Sistema di controllo non tarato alla perfezione
- Animazioni di qualità altalenante

***SBK08 Superbike World Championship* è una discreta simulazione motociclistica, che però non è stata curata a dovere, né sotto il profilo tecnico, né sotto quello della giocabilità. Speriamo che qualche futura patch riesca a migliorare la situazione.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PISTE
7	7	7	8	8	7



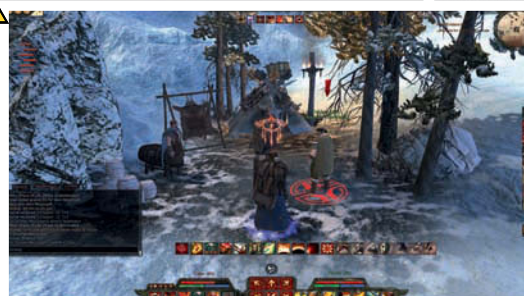




Durante la vostra lunga avventura, avrete il grande onore di incontrare Conan in persona.

GENERE: MMORPG

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES



Hyboria, un mondo crudo e brutale in cui non c'è posto per gnomi e fatine.

LE LINGUE DI HYBORIA

Age of Conan **è completamente in inglese, mentre manuale e scatola sono tradotti in italiano. Durante i vostri pellegrinaggi troverete molti italiani, ma spesso condividerete momenti di gioco con persone provenienti da tutta Europa. Inoltre, data la mole di dialoghi e testo, la lingua d'Albione è necessaria per comprendere a pieno la trama e ciò che vi succede attorno.**

LA QUOTA MENSILE

Come tutti i MMORPG, anche ***Age of Conan*** **richiede una quota mensile oltre al costo della scatola. È possibile pagare per 1, 3 o 6 mesi, rispettivamente 14,94, 41,37 e 75,83 euro. Una volta acquistato il gioco, vi basterà registrare la chiave sulla pagina Internet https://register.ageofconan.com/account/, dove potrete successivamente gestire la vostra sottoscrizione.**

UNO dei personaggi più celebri della letteratura d'evasione è Conan il barbaro, partorito dalla mente dello scrittore statunitense Robert E. Howard e divenuto celebre grazie a numerosi racconti originali, serie a fumetti e film.

Conan vive in un continente fantasy, quello hyboriano, che Funcom ha scelto come ambientazione per il suo nuovo MMORPG. Successivamente ad *Anarchy Online*, caratterizzato da un lancio che ha sofferto di diversi problemi, i ragazzi norvegesi hanno dedicato anima e corpo, per più di quattro anni, alla creazione di questo atteso titolo. *Age of Conan: Hyborian Adventures* ha subito più di un ritardo, l'ultimo dei quali a marzo 2007, quando ormai sembrava tutto pronto; ma è acqua passata, il gioco ha visto finalmente la luce e noi, puntuali, ve ne illustriamo pregi e difetti.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Come da tradizione, la prima schermata cui vi troverete di fronte sarà quella dedicata alla creazione del personaggio; i patiti della personalizzazione saranno felici di sapere che la scelta è vastissima. È possibile modellare ogni minimo particolare del proprio alter ego, dalla costituzione al colore della pelle, passando per i lineamenti del viso fino a tatuaggi e capigliature. Come i fan di Conan già sapranno, qui non ci sono le tradizionali razze fantasy, come Nani e Orchi, bensì tre diverse etnie umane: Stygiani, Cimmeri e Aquiloniani. Oltre a una differenza a livello fisico, queste offrono diverse caratteristiche che ne definiscono le classi selezionabili (un aquiloniano, per esempio, non potrà diventare Herald of Xotli). Le classi a disposizione sono 12 (3 per ogni archetipo), numero ridotto rispetto agli annunci degli anni passati, in quanto alcune sono state "fuse" in modo da evitare stili di gioco poco diversificati.

Dopo quest'importante fase, verrete catapultati sulle spiagge di Tortage in modo piuttosto traumatico: la nave su cui viaggiavate è naufragata e siete miracolosamente sopravvissuti, accolti sulla spiaggia da un anziano di nome Kalanthes. Tutto comincia

> "Per colpire un nemico, dovrete scegliere le direzioni dei colpi"

con una sequenza cinematica realizzata con il motore grafico del gioco: i primi 20 livelli sono caratterizzati da numerosi momenti come questo, per le vie di una città popolata da pirati e criminali assortiti. La fase iniziale di gioco, quindi, è strutturata in modo atipico rispetto ai canoni del genere. Le missioni principali, chiamate Destiny quest, sono affrontabili esclusivamente di notte, in un'istanza (una zona dedicata, con caricamento) che vi isolerà dal resto dei giocatori; potrete cambiare "modalità" in qualsiasi momento, semplicemente recandovi dal personaggio non giocante (PNG) nella locanda presente in città. C'è, dunque, una componente single player ben realizzata, che consigliamo di seguire senza saltare i dialoghi (completamente in inglese), in modo da non perdere le sfumature della trama, e "il giorno", durante cui l'azione si svolge in maniera classica, con la possibilità di creare un gruppo e incontrare altri partecipanti.

Completata questa prima parte, vi ritroverete nella vostra città principale, pronti per esplorare il gioco senza limitazioni. *Age of Conan*, a questo punto, riprende le sembianze di un tradizionale MMORPG, con città e vaste zone dove completare missioni (quest), aumentando di livello fino al limite prestabilito di 80. Continuerete, però, anche il vostro percorso personale grazie alle Destiny quest,

ARTIGIANI IN CARRIERA

Le professioni lavorative sono gestite in modo particolare, in *Age of Conan*. A livello 20, un personaggio può imparare il "gathering", ovvero la raccolta di risorse presenti nel mondo di gioco, mentre a livello 40 sono disponibili le varie professioni, come Armorsmith o Weaponsmith (il primo serve a forgiare armature, il secondo le armi) – per fare un esempio. La progressione di queste abilità avviene esclusivamente attraverso una serie di missioni, assegnate da personaggi non giocanti (PNG); questi si trovano in zone dedicate, come Poitain, insieme a una vasta porzione di territorio ricca di vene minerarie, animali al pascolo e alberi che aspettano solo di essere tagliati. Attraverso le missioni, si ottengono nuovi piani e ricette, necessari per creare oggetti sempre migliori.







Completando le Destiny quest, proseguirete la vostra vicenda personale, confrontandovi con nemici di tutti i tipi.



Un gruppo può essere formato da un massimo di 6 persone, ed è necessario per completare alcune missioni.



CLASSI E ARCHETIPI

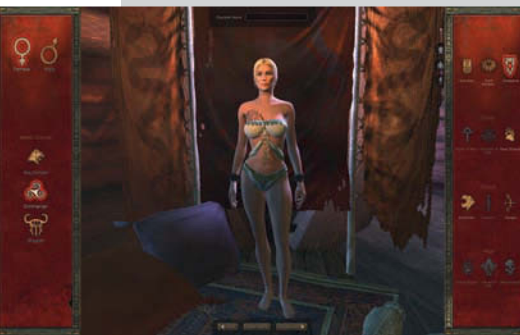
Le classi presenti in *Age of Conan* sono 12, suddivise nei classici 4 archetipi: soldato, sacerdote, ladro e mago. Ce n'è per tutti i gusti e sono piuttosto divertenti da giocare. Un Herald of Xotli, per esempio, è una sorta di ibrido fra guerriero e mago, veste in cloth (ovvero, l'armatura che offre meno protezione) e combatte con armi a due mani. Il Guardiano, invece, è il classico pilastro da prima linea, colui che assorbe il danno grazie alla pesante armatura e protegge l'intero gruppo attirando i nemici su di sé. Seguono classi come l'Assassino, che gode del miglior danno su singolo bersaglio, e il Barbaro, un altro personaggio prettamente offensivo – la lista continua ed è nutrita. Insomma, c'è un ottima scelta e Funcom ha svolto un buon lavoro sotto questo punto di vista.



Molte classi sono in grado di lanciare incantesimi di potenziamento, sia singoli, sia di gruppo.

GIOCHI SENZA FRONTIERE

Oltre alle battaglie senza limiti dei server PvP, e i più disciplinati Border Kingdoms (la frontiera), *Age of Conan* offre ai giocatori altri modi per combattersi: i minigiochi. Capture the Skull è una modalità simile al classico cattura la bandiera, dove due squadre si contendono un teschio, mentre Team Annihilation prevede l'annientamento degli avversari. Accedere a questi minigiochi è cosa rapida, tramite l'apposita finestra in cui mettersi in coda, da qualsiasi luogo vi troviate.





Il mondo di *Age of Conan* è pieno di scene truculente, restituendo un'atmosfera fedele ai racconti originali.

COMBO E ABILITÀ

Un personaggio di *Age of Conan* è in grado di eseguire diversi tipi di attacco, che dipendono dalla classe di appartenenza. Le Combo, una serie di colpi da eseguire nella giusta successione (mostrata da una piccola finestra), sono in grado di arrecare ingenti danni, mentre le Abilità, come per esempio "Hellstep" (una carica da lontano verso il nemico), completano le possibilità offensive. Non mancano le magie, che provocano effetti di vario tipo, siano essi ad area, diretti, o in un "cono" di fronte a chi le lancia – richiedendo, quindi, il giusto posizionamento rispetto al bersaglio.

che vi accompagneranno per tutta l'avventura, rappresentando dei traguardi durante l'evoluzione del personaggio.

Questa non è l'unica particolarità del gioco. *Age of Conan,* infatti, propone idee nuove, la più importante delle quali è sicuramente il combattimento: per colpire un nemico (o più di uno, grazie all'assenza di bersagli predefiniti), dovrete scegliere le direzioni dei colpi premendo i primi tre tasti numerici (cui si aggiungono Q ed E a livello 40). In questo modo, assumono grande importanza fattori quali la posizione rispetto all'avversario, messa ancor più in risalto dalle Combo; ne acquisirete di nuove con il progredire dei livelli, eseguendole selezionando l'icona relativa nella barra, premendo poi la giusta successione di colpi suggeriti da una piccola finestra. Gli effetti sono diversi e relativi alla classe di appartenenza, affiancati dai più classici incantesimi (parte dei quali influenzano solo un raggio di 90 gradi di fronte al personaggio) e dai potenziamenti di gruppo. Il tutto funziona egregiamente, con momenti di genuino divertimento arricchiti da decapitazioni e smembramenti: eseguendo una combo per uccidere un nemico, infatti, avrete una chance di assistere a un sanguinoso colpo di grazia (fatality).

Il continente è composto da tre zone principali: Cimmeria, Aquilonia e Stygia. In ognuna di queste c'è una città principale, rispettivamente Conarch Village, Tarantia e Khemi. Gli sviluppatori sono riusciti a catturare l'atmosfera del mondo di Conan in modo mirabile e il semplice camminare per i vicoli di questi centri abitati è un'esperienza affascinante. Gli spostamenti verso le altre zone avvengono tramite PNG appositi, che dopo un paio di linee di dialogo e una schermata di caricamento vi condurranno a destinazione. Il continente Hyboriano, infatti, è un insieme di grandi mappe collegate in questo modo, suddivise in diverse istanze (ovvero, più copie delle stesse) che possono contenere un certo numero di giocatori: è un modo intelligente per ripartire la popolazione del server, anche se i patiti dei mondi "aperti" storceranno un po' il naso di fronte a una "limitazione" di questo genere. Il problema principale di tale soluzione è negli spostamenti da un capo all'altro del territorio, che possono risultare molto lunghi, e in qualche caso anche frustranti (tanto che molti giocatori fanno morire il personaggio, per rinascere nel cimitero più lontano). La situazione, tuttavia, migliora una volta acquistata la prima cavalcatura (disponibile dopo il livello 40, ma che richiederà più tempo a causa della cifra da sborsare). Le missioni che vi troverete ad affrontare seguono spesso i cliché del

PERSONALIZZAZIONE

In *Age of Conan*, il vostro alter ego può distribuire numerosi punti, chiamati Skill Point, su diverse abilità passive. Ancor più importanti sono i talenti, che a molti ricorderanno sicuramente *World of Warcraft*: tutte le classi hanno a disposizione tre rami in cui specializzarsi, distribuendo i punti guadagnati ogni livello; in questo modo otterrete nuove abilità o potenzierete quelle già in vostro possesso. Si tratta di un sistema che offre un livello di personalizzazione ottimo e ben collaudato.

NOVITÀ IN ARRIVO

Con la pubblicazione di un MMORPG, il lavoro di una software house entra nel momento più delicato. Gaute Godager, il game director di *Age of Conan*, ha diffuso sul sito ufficiale una lettera ai giocatori, annunciando i prossimi aggiornamenti riguardanti il gioco. Sono stati promessi nuovi contenuti dedicati ai livelli 30 e 50, che soffrono di una carenza evidente di missioni; inoltre, entro l'estate sono previsti una zona inedita livello 55-60, un nuovo dungeon per giocatori di massimo livello, migliorie al sistema PvP (giocatore contro giocatore) e correzioni di numerosi problemi.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft,
Mar 05, 9
Il mondo di *Warcraft* formato MMORPG, che con la sua espansione *The Burning Crusade* intrattiene milioni di giocatori di tutto il pianeta.

EverQuest 2,
Gen 05, 8
Il seguito di un MMORPG ormai leggendario, costantemente aggiornato con nuove e corpose espansioni.



L'atmosfera che si respira all'interno di alcune ambientazioni è semplicemente fantastica.

VILLAGGI E FORTEZZE



Una gilda, nei MMORPG, è un gruppo di persone che condivide esperienze di gioco, organizza gruppi per abbattere pericolosi nemici all'interno delle istanze, e spesso poco altro. In *Age of Conan*, una gilda possiede delle potenzialità in più, grazie agli strumenti messi a sua disposizione da Funcom: c'è la possibilità di erigere villaggi di gilda, suddivisi in strutture come il Trade Post (per commerciare) o le mura che cingono tutti gli edifici – per fare degli esempi. Tutto questo richiede almeno 24 persone (requisito fondamentale), una discreta somma di denaro e risorse da accumulare. Ancor più importanti ed esclusivi sono i Battlekeep, limitati a 9 per server; vere e proprie fortezze (da costruire nei Border Kingdoms), attaccabili e conquistabili dalle altre gilde.



Più nemici ci sono, più il divertimento aumenta – a condizione di sopravvivere.

genere MMORPG, anche se l'impostazione a "dialoghi" con inquadratura ravvicinata dei personaggi dona al titolo un'atmosfera più "da gioco di ruolo".

I primi 55 livelli sono ricchi di compiti da svolgere e luoghi da visitare, ma successivamente si incontrano problemi dovuti alla diminuzione di quest disponibili; è una caratteristica comune a tutti i MMORPG appena pubblicati (*Tabula Rasa*, per esempio), in quanto i contenuti di alto livello sono sempre i più lacunosi. La situazione, comunque, non è così grave, e ci sono sempre diversi PNG pronti a richiedere il vostro aiuto.

Oltre al sistema di combattimento, uno dei punti di forza di *Age of Conan* è rappresentato dai villaggi di gilda, edificabili in zone dedicate (le stesse in cui si svolgono le missioni per le professioni lavorative): richiedono molti materiali da raccogliere, oltre a un'ingente somma di denaro – uno sforzo da compiere insieme al proprio gruppo di amici (almeno 24, per avervi accesso). Seguono, poi, le fortezze da costruire nelle zone di frontiera, dove i giocatori si contenderanno il territorio in una costante lotta per la distruzione dell'avversario; passeranno diverse settimane prima di vedere un edificio di questo tipo, a causa della mole di lavoro e organizzazione richiesti.

E quanto a "vedere", il comparto grafico di *Age of Conan* è notevole, offrendo paesaggi di una qualità mai vista prima in un MMORPG: vi fermerete continuamente solo per ammirare il panorama. Per godere a pieno di ogni particolare, però, è necessario un PC di fascia alta (un dual core, 2 GB di RAM e una scheda 3D 512 MB che supporti i Pixel Shader 3.0, per esempio). Scendendo a compromessi con il dettaglio, comunque, è possibile ottenere una buona fluidità anche su computer non proprio recenti.

Dopo una lunga avventura per le valli e i deserti del continente Hyboriano, è difficile non rimanere affascinati da *Age of Conan*, nonostante alcuni problemi che affliggono il gioco, come missioni impossibili da completare o classi che richiedono un lavoro di bilanciamento. Come saprete se avete giocato ad altri MMORPG, questi sono grattacapi piuttosto comuni, che solitamente vengono risolti grazie ad aggiornamenti successivi (in questo caso, Funcom sta già facendo un buon lavoro). Vi terremo informati sui futuri sviluppi nei prossimi mesi, sulle pagine del Next Level.

Antonio Colucci



info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Funcom** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.ageofconan.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 32 GB HD, DVD, Internet, Win XP e Vista**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- Il combattimento è coinvolgente
- Graficamente mozzafiato
- Villaggi e fortezze di gilda

- Numerosi piccoli problemi
- Poche missioni a certi livelli
- Alcune classi da bilanciare

***Age of Conan* non delude: un comparto grafico notevole unito a un sistema di combattimento innovativo e divertente. Soffre di qualche problema di gioventù, che speriamo venga risolto al più presto.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
9	9	8	9	8	7


Non è inconsueto trovarsi a controllare un eroe solitario, nel corso della campagna.


I trooper umani si rivelano molto efficaci, quando concentrano il fuoco su un singolo bersaglio.

GENERE: RTS ONLINE

WORLDSHIFT

Il necessario per sopravvivere all'Apocalisse? Un manipolo di uomini e una connessione alla Grande Rete.

IN ITALIANO

WorldShift arriva sugli scaffali dei negozi italiani completamente tradotto nella nostra lingua, com'è tradizione di FX Interactive. Apprezzabile lo sforzo sostenuto per doppiare il titolo in italiano, seppur con risultati non troppo felici.



I SIGNORI DEI SOGNI

Attualmente in fase beta, *Dreamlords: the Reawakening*, sviluppato dalla casa svedese Lockpick, si potrebbe porre come valida alternativa a *WorldShift*. Si tratta, infatti, di un titolo che mescola un mondo online persistente con elementi tipici della gestione di eserciti e della strategia in tempo reale, promettendo nel contempo battaglie epiche e grande atmosfera. Un campo tutto da esplorare, quello degli RTS online, ma che già si preannuncia carico di opportunità.

NEGLI ultimi anni, complice anche la diffusione sempre crescente della Banda Larga, il multiplayer ha assunto una posizione di grande rilievo, arrivando addirittura – nel caso degli giochi di ruolo online di massa – a ridefinire confini e modalità di fruizione del nostro hobby.

Nel caso di generi non espressamente pensati per l'online, però, l'offerta multigiocatore si rivela spesso piuttosto canonica e improntata a cliché tradizionali, per quanto occasionalmente pregevole. Black Sea – studio bulgaro responsabile del gradevole *Knights of Honour* – si pone come obiettivo l'innovazione, miscelando le sfide classiche di un RTS tattico ai concetti di crescita del personaggio e gioco cooperativo, tipici dei MMORPG. Il risultato è *WorldShift*, esperimento interessante, ma incapace di convincere senza riserve.

Premettiamo che, nel momento in cui stendiamo questa recensione, la comunità online è ancora in corso di formazione. Di conseguenza, per la valutazione definitiva di alcune potenzialità del titolo vi rimandiamo alla sezione Extended Play di uno dei prossimi appuntamenti con la rubrica Next Level. Nondimeno, il fulcro di *WorldShift* risalta abbastanza chiaramente da poter esprimere un giudizio circostanziato in merito.

La vicenda che fa da sfondo al gioco ha tutti i crismi per rivelarsi interessante: nel corso del ventunesimo secolo, un enorme oggetto dalla provenienza ignota, denominato Shard Zero, impatta con il pianeta Terra, diffondendo una "peste" che muta profondamente la natura del mondo e dei suoi abitanti. Migliaia di anni dopo, a contendersi le lande devastate restano gli umani, trincerati in cinque megalopoli autonome, le esoteriche tribù mutanti che vagano per praterie e giungle, e una misteriosa fazione aliena nota come "il Culto".

Nonostante le discrete premesse, la trama – svelata nel corso delle diciotto missioni single player – viene resa indigesta da una narrazione piuttosto dozzinale e confusa, risultando, in ultima analisi, del tutto trascurabile.

Altrettanto deboli appaiono, purtroppo, le missioni stesse, che spesso si riducono a una breve visita guidata da un punto all'altro della mappa, condita da qualche scontro a fuoco. In ossequio ai dettami dell'RTS tattico, l'intero "percorso a ostacoli" sarà da affrontare facendo affidamento sulle

> "Sarà possibile far crescere di livello la propria fazione"

forze che ci vengono affidate all'inizio e sui rinforzi raccattati lungo la via, senza che risorse, basi e fabbriche ci vengano in soccorso. A peggiorare il tutto, interviene il ridicolo sistema di salvataggio, strutturato a checkpoint che, però, si azzerano in caso di ritorno indesiderato al desktop o di abbandono volontario della battaglia – in ambito multiplayer, i salvataggi si appoggeranno al server, evitando inconvenienti del genere. In definitiva, la campagna single player ci è parsa poco più che una medicina amara, da ingoiare a forza qualora si vogliano sbloccare i più gustosi contenuti multigiocatore.

Al completamento di ciascuna missione ci verrà offerta, infatti, la scelta di un pezzo di equipaggiamento, atto a potenziare una specifica tipologia di truppe. Tali oggetti,

LA PRATICA RENDE PERFETTI

Il miglioramento continuo delle fazioni è una delle caratteristiche cruciali di *WorldShift*. Come premio delle nostre gesta in sigle e multiplayer, otterremo vari ammennicoli magici, da disporre in una "griglia delle abilità", al fine di rendere più vigorosi i nostri militi. Sarà altresì possibile aggiudicarsi alcuni "punti shard", da spendere per migliorare caratteristiche specifiche, per esempio il controllo sugli elementi esercitato dagli stregoni mutanti. Un'innovazione decisamente interessante, che rischia però di indispettire i giocatori meno perseveranti.

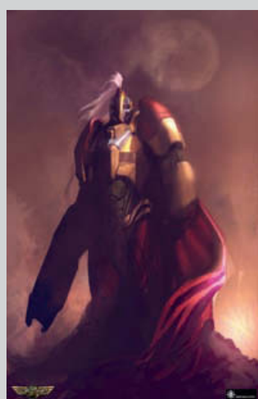





L'inquietante flora post-apocalittica aggiunge un tocco di originalità ai paesaggi di *WorldShift*.


Gli effetti di luce e le animazioni paiono molto curati, e rendono gli scontri piacevoli da osservare.

NOBILI E PLEBEI



Il parco unità propostoci da Black Sea è scarno. Se gli eroi sono presenti in numero sufficiente, quattro tipologie di truppe per ogni fazione paiono decisamente insufficienti e a soffrirne non è solo la varietà visiva, ma anche la profondità. Nell'impossibilità di coprire adeguatamente tutti i ruoli tattici, saremo costretti a fare affidamento, in alcuni frangenti, su piani dozzinali e insoddisfacenti per gli strateghi di lungo corso. Inoltre, capita che unità troppo potenti – ci riferiamo, soprattutto, ai robot da mischia umani – non trovino un adeguato argine proprio per la penuria di truppe.


Le partite deathmatch si concludono, come da tradizione, con l'abbattimento della base principale avversaria.



SUPERQUARK POST-APOCALITTICO

Le mappe di *WorldShift* saranno spesso infestate da una feroce fauna mutante, nata in conseguenza del cataclisma. Tali creature costituiranno un fattore di rischio in più, e andranno affrontate o aggirate con attenzione, pena l'indebolimento delle nostre già esigue forze. Il tutto ci ha ricordato la pericolosa presenza dei dinosauri in *Paraworld*.

LA STRATEGIA BULGARA

***WorldShift* non offre scontri particolarmente vasti: sarà necessario, d'altra parte, prestare attenzione a ogni singolo guerriero. L'idea di fondo è quella di un ambiente online che sappia premiare l'approfondimento tattico e la conoscenza delle proprie forze, nonché la perseveranza nella ricerca e nell'acquisto di nuovi oggetti.**

ottenibili anche e soprattutto affrontando confronti online, rappresentano il più evidente omaggio al mondo MMORPG: grazie a essi sarà possibile far "crescere di livello" la propria fazione prediletta, così come avverrebbe con un singolo personaggio.

È comprensibile, quindi, che la sfida strategica proposta da *WorldShift* si concentri sulla microgestione delle unità, mai presenti in vasto numero e limitate anche quanto a varietà. Sono presenti, infatti, solo otto "modelli" per ciascuna fazione, suddivisi fra eroi e truppe semplici: una scelta esigua, marginalmente compensata dalle abilità speciali di cui ciascuna tipologia è dotata.

Emblematica, da questo punto di vista, l'introduzione dei "dungeon": mappe multiplayer popolate da avversari assortiti, alcuni particolarmente potenti, da affrontare rigorosamente cooperando con i propri compagni in carne e ossa, ciascuno al comando della propria squadra. Maggiormente classico risulta, invece, il deathmach, consueto scontro che vede in campo dai due ai sei giocatori, contraddistinto da una leggera componente di gestione delle risorse. Si tratta di una formula consueta, ma capace di offrire confronti serrati e decisamente piacevoli.

Sul fronte estetico, *WorldShift* è una piacevole sorpresa, a dispetto delle origini non propriamente blasonate. I paesaggi della Terra post-apocalittica appaiono decisamente ispirati, che si tratti di giungle come dei grigi ambienti di una tecnologica megalopoli. Valide scelte cromatiche, ottimi effetti di luce e unità visivamente ben caratterizzate completano un quadro positivo, a patto di riuscire a perdonare qualche texture non pulitissima. Non merita altrettanto plauso, invece, il comparto sonoro, impreziosito da un accompagnamento musicale a tratti evocativo, ma insipido quanto a recitazione e suoni.

Al momento di tirare le somme, *WorldShift* ci ha lasciato in eredità sensazioni contrastanti. Se tutto ciò che riguarda il single player è dimenticabile, l'approccio alle problematiche del gioco online pare fresco e ricco di belle speranze, grazie anche alle non numerose, ma comunque interessanti mappe. Una continua attenzione da parte degli sviluppatori si renderà necessaria per correggere problemi di bilanciamento e aggiungere nuovi contenuti, e sarà, in ultima istanza, solo una community vitale a decretare la longevità di *WorldShift*.

Claudio Chianese



IN ALTERNATIVA...

***World in Conflict*,** Nov 07, 9
Un'offerta multiplayer meno innovativa, ma ricca, divertente e tatticamente stimolante. Con un occhio di riguardo anche per il gioco cooperativo.

***World of Warcraft: The Burning Crusade*,** Mar 07, 8
L'ultima espansione del titolo online più giocato di sempre. Il DNA di *WorldShift* proviene per una buona metà da qui.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Black Sea Studios** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.worldshift-game.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB di RAM (1 GB con Vista) Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, conn. Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Enfasi sul controllo tattico delle truppe
- Grandi potenzialità multiplayer
- Aspetto grafico gradevole

- Microgestione a tratti eccessiva
- Offre poco al single player
- Difetta di varietà

Le sperimentazioni, si sa, comportano una dose di rischio. Nel caso di *WorldShift*, le premesse di una valida giocabilità online ci sono tutte, ma una promozione a pieni voti si rivelerebbe, a tutt'oggi, molto azzardata.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MULTIPLAYER
8	7	7	7	8	8


Le acrobazie da eseguire sono demenziali, ma assolutamente divertenti.


Saltare in pista permette di guadagnare grandi quantità di turbo.

GENERE: GIOCO DI CORSE

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Gli incidenti più brutali del mondo dei PC tornano sui nostri monitor.

IN ITALIANO
Il gioco è completamente tradotto in italiano, anche se difficilmente vi soffermerete a leggere.



DA sempre, nel mondo dei videogiochi, ci sono due correnti di pensiero. Una cerca la simulazione, riproducendo sport e situazioni con la maggiore fedeltà possibile, mentre l'altra lascia da parte qualunque velleità di realismo e si concentra su quello che, nel mondo reale, non si può fare.

La serie di *FlatOut* percorre la via del "non realismo" selvaggio, con gare a base di alta velocità, incidenti spettacolari e violenza su quattro ruote, il tutto condito con un sistema fisico (Havok) eccellente. La formula è di una semplicità disarmante e, nella sua essenzialità, riesce a catturare sin dalla prima partita. Una volta che si è sulla griglia di partenza, bisogna premere sull'acceleratore, arrivando primi al traguardo e sbattendo fuori qualunque veicolo si frapponga tra il pilota e la fine del percorso.

L'unica variabile da tenere in considerazione è l'uso del turbo, cui è legato un sistema che spinge ad adottare uno stile di guida devastante e aggressivo. Buona parte dei tracciati, infatti, è composta da elementi che possono essere distrutti o abbattuti, come transenne, alberi e steccati, che ricaricano la potenza dei motori quando vengono colpiti. Di conseguenza, il modo migliore per andare più veloci dagli avversari è devastare tutto quello che capita a tiro, buttandosi a capofitto in salti mozzafiato e incidenti spaventosi. È proprio qui che risiede la grande qualità di *FlatOut Ultimate Carnage*, che riesce a tessere meccaniche di gioco profonde pur basandole su un sistema minimale e intuitivo. Le corse si susseguono in un tripudio di lamiere contorte ed esplosioni, e una partita tira l'altra, anche grazie ai punti che si guadagnano con ogni vittoria, necessari a comprare potenziamenti e veicoli aggiuntivi e a sbloccare nuove sfide.

A fianco alla classica modalità principale, che propone semplicemente gare di difficoltà crescente, troviamo la modalità Carnage, ottima per sessioni di gioco rapide e poco impegnative. Si tratta di una serie di sfide singole, completabili in pochi minuti, che spaziano dalle normali corse alle acrobazie, tutte da eseguire con il povero pilota della vettura che viene sbalzato fuori dal parabrezza per poi schiantarsi contro oggetti di ogni tipo. In questi casi, le regole sono sempre le stesse e bisogna prendere più velocità che si può, per poi scegliere con attenzione l'angolo di lancio. Ci sono acrobazie basate sul bowling, sulle freccette, o addirittura sul poker, che divertono e strappano qualche risata nonostante la loro palese assurdità.

Le stesse competizioni tornano nella modalità Party, pensata per più giocatori disposti ad alternarsi ai comandi in una

> "Velocità e incidenti spettacolari, conditi da una fisica eccellente"

A TUTTA MUSICA
Le musiche di *Ultimate Carnage* sono tutte su licenza, e includono tracce di rock alternativo piuttosto famose. Il risultato è ottimo, visto che lo stile aggressivo delle canzoni va di pari passo con quello della guida.

MODALITÀ CARNAGE

L'aggiunta della modalità Carnage è molto interessante, anche perché permette di godersi *FlatOut* in tante piccole partite da pochi minuti, senza l'impegno di affrontare un intero torneo. Le gare e le sfide proposte sono varie e divertenti, e la progressione dei bonus che si sbloccano vi farà venire voglia di arrivare fino all'ultimo livello. Non ci sono particolari novità, ma si tratta comunque di una valida aggiunta all'originale *FlatOut 2*.








Non mancano le tradizionali gare contro il tempo, in cui è necessario concentrarsi sull'uso ottimale del turbo.


Le piste sono piene di oggetti da abbattere e distruggere.

IL TUNING?

Tra una gara e l'altra, è possibile acquistare vari tipi di potenziamenti per le proprie vetture, migliorandone le prestazioni e la resistenza – caratteristica fondamentale per sopravvivere in pista.

DESTRUCTION DERBY

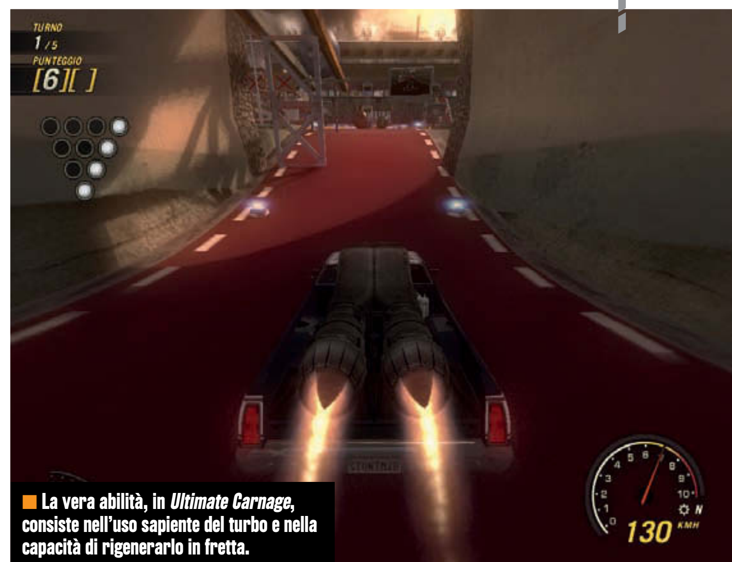
Una delle modalità più divertenti è quella in cui tante auto vengono messe in un'arena, con il solo scopo di distruggere le altre e rimanere in pista fino allo scadere del tempo. È possibile raccogliere bonus per aumentare il peso del proprio veicolo, oppure ripararlo avendo il tempismo di raccogliere alcuni rari power up. Le partite, pur essendo caotiche, sono molto divertenti, e regaleranno grandi soddisfazioni giocando online.

IL CONTROLLER DI 360

Giocare *Ultimate Carnage* con la tastiera non è il massimo, dunque vi consigliamo un controller o un volante. Il controller di Xbox 360, per esempio, è supportato direttamente e non richiede configurazioni particolari.






La vera abilità, in *Ultimate Carnage*, consiste nell'uso sapiente del turbo e nella capacità di rigenerarlo in fretta.

sfida per ottenere il punteggio più alto. La ciliegina sulla torta è il supporto a Games for Windows – LIVE, che tiene traccia delle prestazioni su ogni tracciato e le raccoglie in dettagliate classifiche, dando anche modo di competere online in tutte le modalità. Insomma, le opzioni non mancano e, se vi piace il genere, troverete abbastanza contenuti da andare avanti per tante, emozionanti ore di gioco.

Sbloccare i punti necessari a comprare tutti i veicoli sarà un'impresa lunga, ma appagante, e probabilmente vi scoprirete a fare qualche rapida partita anche tra qualche mese, giusto per sfogare un po' di stress e divertirvi con l'immediatezza di *FlatOut*. Anche la grafica fa la sua parte, con una fluidità invidiabile e una buona sensazione di velocità, che fa perdonare la relativa semplicità delle texture e dei modelli poligonali delle vetture. Da notare anche come il motore fisico riesca a gestire elegantemente le collisioni con le decine di oggetti che appaiono contemporaneamente sullo schermo, dando vita a incidenti e impatti realistici e spettacolari. Sempre parlando dell'aspetto tecnico, è importante notare come questo *FlatOut*, così come i suoi predecessori, sia in grado di girare bene anche su PC di fascia media.

FlatOut Ultimate Carnage è un titolo solido e ben sviluppato, il cui unico difetto è quello di non essere *FlatOut 3*. Già, perché nonostante il titolo e la copertina diversa, si tratta semplicemente di una versione riveduta e corretta di *FlatOut 2*, con il quale condivide i circuiti e alcune modalità. Le aggiunte sono tutte di qualità, ma chiunque possieda già il precedente episodio dovrà pensarci bene, prima di comprare *Ultimate Carnage* a prezzo pieno. La grafica aggiornata potrebbe, in alcuni casi, giustificare l'acquisto, ma non aspettatevi un gioco completamente nuovo. L'occasione, dunque, è ghiotta principalmente per chi si è perso i precedenti episodi, che così avrà modo di godersi l'adrenalina e gli incidenti di uno dei più riusciti giochi di corse dell'ultimo periodo.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

TrackMania United, Feb 07, **8½**
Un altro gioco di corse che punta sull'immediatezza e tralascia il realismo.

Crashday, Mar 06, **8**
Per chi non ne ha mai abbastanza di acrobazie, incidenti spettacolari e modalità di gioco, sempre su quattro ruote.

info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Bugbear Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.empireinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet, stesso PC**

- Immediato e divertente
- Longevo e ricco di sfide
- Fluido e veloce

- Piste identiche a quelle di *Flatout 2*
- Alcune sfide possono essere ripetitive
- Estremamente "arcade"

Ottima edizione di un gioco di corse immediato e divertente, ma che condivide gran parte dei contenuti con *FlatOut 2*. Consigliato solo a chi non ha acquistato il precedente episodio, a meno che non vogliate ripercorrere le stesse piste.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PISTE
7	7	8	8	7	6

DISPONIBILITÀ, COSTO E LINGUA

Per essere installato, *In Nomine* richiede sia *Europa Universalis III* sia *Napoleon's Ambition* già presenti sul disco fisso (non è dunque possibile installarlo se si possiede solo *EU III*). Al momento, è disponibile in versione download digitale dal sito Gamersgate (www.gamersgate.com) al costo di 19,99 euro. Le dimensioni del file di installazione sono di circa 20 MB. *In Nomine* è, attualmente, solo in lingua inglese; può essere installato sull'edizione italiana del gioco, ma molti testi su schermo verranno riconvertiti nella lingua originale. Al momento, non vi sono notizie di un'eventuale versione in italiano.



Chi controlla politicamente il Papa può ora indire "crociate" contro i nemici della Fede, eventi costosi ma che portano conquiste e prestigio.

GENERE: GESTIONALE STORICO

EUROPA UNIVERSALIS III IN NOMINE

Paradox aggiunge a *Europa Universalis III* la guerra dei Cent'anni e molto altro!

SEMPRE PIÙ MAGNA MUNDI

Fin dall'originale *Europa Universalis*, uno dei punti di forza dei titoli Paradox è stato il supporto dei modder e anche *EU III* beneficia di espansioni realizzate dalla comunità. Tra queste, vi segnaliamo *Magna Mundi Gold 2*, attualmente aggiornato alla versione 1.26 per la versione 2.2 di *Napoleon's Ambition*. Potete scaricarlo dal sito **www.terranova.dk/**. *MMG2* non è compatibile con *In Nomine*, ma il team di sviluppo è già al lavoro su *Magna Mundi Platinum*, che si avvarrà delle potenzialità della nuova espansione. Nel frattempo, potete utilizzarlo con questo "trucco": installate *EUIII* + *NA* + la patch 2.2, e copiate l'intera cartella in una nuova (magari chiamata EUIII Magna Mundi). Installate *In Nomine* nella directory originale, e *MMG2* in quella nuova. In questo modo, in base all'eseguibile che lancerete, potrete giocare a *EU III* con *NA* e *Magna Mundi*, o a *EU III* completo fino all'espansione *In Nomine*, ma senza Mod.



COME **il titolo suggerisce, *In Nomine*, seconda espansione per *Europa Universalis III*, si concentra in particolare sulla dimensione religiosa della gestione dell'impero, con nuove e più realistiche regole per la tolleranza (o meno) verso altre fedi, l'uso dei missionari e l'importanza del papato nell'andamento delle vicende europee.**

L'anno di inizio è stato spostato al 1399 e la campagna include ora la guerra dei Cent'anni e la disperata lotta per la sopravvivenza di Bisanzio contro l'invasione turca. Le novità includono anche una gestione più verosimile dei "ribelli", i cui eserciti possono era essere di varia natura e avere obiettivi differenti, e comprendono la revisione e l'approfondimento di pressoché ogni aspetto del gioco: diplomazia, colonialismo, idee nazionali e politica interna (anche se attendiamo almeno una patch per alcuni problemi di realismo ancora presenti nel sistema diplomatico).

L'elemento che ha senza dubbio più impatto sia sulla strategia del giocatore, sia su quella dell'Intelligenza Artificiale è il nuovo sistema di "scelte". In una schermata apposita compaiono una serie di "decisioni strategiche" che il giocatore può compiere per la propria nazione, come, per fare solo alcuni tra i molti esempi, "Staccarsi dal Sacro Romano Impero" o "Formare la nazione spagnola". Perché tali scelte siano possibili è necessario prima soddisfare una serie di requisiti (come il controllo di un certo



"La religione diviene ancora più importante"

numero di province particolari), ed esse porteranno sia vantaggi, sia svantaggi – che andranno valutati prima di gettarsi nella nuova avventura. Altre scelte sono disponibili a "livello regionale" e influenzeranno solo una delle nostre province.

In più, sia il giocatore, sia le fazioni controllate dalla I.A. possono ora ricevere "missioni" appropriate alla loro nazione e alla situazione contingente, come "creare un forte esercito" o "trovare uno sbocco sul mare": si tratta di un elemento opzionale, ma, nella nostra esperienza, vitale per avere una guida su come sviluppare al meglio la propria nazione. In più, tale sistema darà senza dubbio ai Modder un nuovo strumento per sviluppare strategie sempre più sofisticate per la I.A.

Quando Paradox pubblicò l'originale *Europa Universalis III*, più di un fan della serie rimase insoddisfatto dalle semplificazioni e dalle generalizzazioni introdotte nel sistema rispetto ai capitoli precedenti. A tali limiti venne posto rimedio, gradualmente, in due modi: con l'espansione *Napoleon's Ambition* e, soprattutto, con i Mod dei fan – tra cui si distinse subito il monumentale *Magna Mundi*. Ora, con *In Nomine* Paradox trasforma finalmente *EU III* in un gioco completo e compiuto, capace di andare oltre – ed era ora! – il capolavoro *EU II*. In più, i migliori Modder si sono già messi al lavoro per sfruttare tutte le nuove opportunità offerte dalla seconda espansione. Peccato per la necessità di avere installati entrambi i titoli precedenti per godere del miglior manageriale storico presente oggi sul mercato.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Crusader Kings, Lug 04, 7
Un gestionale Paradox recentemente arricchito dall'espansione *Deus Vult*; alla guida di una contea, un ducato o un regno dobbiamo sopravvivere negli anni più bui del Medioevo.

Europa Universalis: Rome, Giu 08, 8
Un salto indietro nel tempo, a quando Roma e altre potenze lottavano per il controllo del Mediterraneo.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet, *EU III* e *Napoleon's Ambitions***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

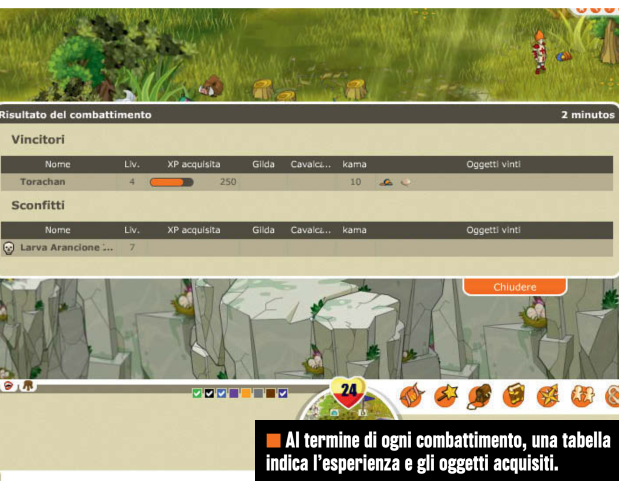
Pro:
- Campagna più lunga
- I.A. completamente rinnovata
- Moltissime nuove opzioni di gioco

Contro:
- Richiede Napoleon's Ambition
- Grafica ormai superata
- Qualche problema con il sistema diplomatico

Dopo una versione base un po' problematica, con questa espansione *Europa Universalis III* può dirsi pienamente "maturo"; ma sono Mod come *Magna Mundi*, la cui installazione consigliamo, a esaltarne le reali possibilità.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MOD
6	7	8	9	8	9



Al termine di ogni combattimento, una tabella indica l'esperienza e gli oggetti acquisiti.



Una volta sul campo di battaglia, potrete scegliere la posizione di partenza.

GRATIS, MA NON TROPPO

Per cominciare a giocare a *Dofus* non dovete far altro che puntare il browser su www.dofus.com/it, effettuare la registrazione e scaricare il gioco (circa 150 MB). In qualità di membri non paganti, avrete accesso solo alla zona di Astrub, combattendo mostri al di sotto del livello 20. Sarete, inoltre, limitati nella scelta delle classi e non potrete creare una gilda. Per avere accesso a tutto questo, è necessario pagare una quota mensile di 5 euro.

GENERE: MMORPG

DOFUS

Di casella in casella, a spasso per il mondo di *Dofus*.

DUE CITTÀ IN GUERRA

Dofus offre un sistema PvP (giocatore contro giocatore) piuttosto elaborato, basato su due città perennemente in guerra, Bonta e Brakmar. Un personaggio appena creato sarà Neutrale (come lo sono anche le zone iniziali), ma completando particolari missioni potrete allinearvi a una delle due fazioni. In questo modo, avrete modo di attaccare i giocatori nemici, guadagnando i punti onore necessari all'avanzamento di Grado. Un bel paio di ali bianche o rosse segnaleranno lo schieramento di appartenenza; è possibile nasconderle disattivando la modalità PvP.

NEL vasto mondo dei MMORPG gratuiti (o che richiedono solo una piccola somma da pagare), sono pochi quelli che "ce la fanno", meritando qualcosa di più che una partita seguita da una repentina rimozione dal disco fisso.

Quattro anni fa, *Dofus* si affacciò su Internet, sfoggiando una grafica 2D molto particolare e curata, sviluppata interamente in Flash e capace di attirare l'attenzione di tanti curiosi. Inizialmente, il gioco creato dai ragazzi di Ankama è stato pubblicato solo in lingua francese: tale "limitazione" non ha inficiato la popolarità di *Dofus*, successivamente tradotto in inglese, spagnolo e tedesco. Il Bel Paese non è stato ignorato e, da poco, è disponibile una versione interamente in italiano, con annesso server di gioco dedicato alla comunità.

Oltre che dal punto di vista tecnico, *Dofus* incuriosisce per l'impostazione a turni del combattimento, che rappresenta infatti il suo tratto distintivo più marcato. Dopo la creazione del vostro personaggio, scegliendo fra 12 diverse classi tutte caratterizzate da un aspetto fisico peculiare (anche troppo, è difficile capire quale archetipo si stia per selezionare), comincerete ad aggirarvi per questo colorato mondo, svolgendo

> "Una griglia determinerà lo spostamento del personaggio"

missioni e incontrando uno o più nemici. Questi ultimi, inizialmente non attaccabili, vi trascineranno in una copia della zona dedicata al combattimento. Una griglia determinerà lo spostamento del personaggio, che può avvenire unicamente durante il vostro turno, utilizzando i Punti Movimento – sono in numero limitato, e vanno quindi spesi intelligentemente. Ogni classe ha a disposizione diversi tipi di attacco, che vengono eseguiti consumando un certo numero di Punti Azione.

Il sistema funziona piuttosto bene, accontentando i giocatori meno avvezzi all'azione frenetica, o che semplicemente preferiscono un approccio più riflessivo.

Dofus offre anche una buona parte di gioco dedicata alla creazione di equipaggiamento: sono presenti le classiche professioni di raccolta, necessarie all'accumulo di materiali, e quelle che permettono di forgiare armi o corazze (è possibile, inoltre, produrre cibo).

Il titolo sviluppato da Ankama Studio è dotato di una forte personalità, grazie alla cura riposta nella realizzazione di ambienti (resi, però, leggermente asfissianti dalla suddivisione in piccole mappe) e personaggi, unita al particolare combattimento a turni, che offre risvolti tattici inediti per il genere dei giochi online di massa. L'altra faccia della medaglia di questo sistema è la ripetitività: affrontando lo stesso mostro più volte, gli stimoli saranno sempre minori.

Se siete stanchi dei soliti MMORPG, e cercate un titolo fresco e leggero, dotato di ritmi "tranquilli", *Dofus* potrebbe fare al caso vostro: una porzione di gioco è gratuita (anche se piuttosto limitata), quindi alla portata di tutti.

Antonio Colucci



TUTTO IN ITALIANO

***Dofus* è stato interamente tradotto in italiano. La qualità è altalenante, con frasi azzeccate miste a periodi un po' incerti.**



IN ALTERNATIVA...

Guild Wars, Lug 05, **8**
Non richiede alcun canone mensile, e vanta 3 capitoli più un'espansione. I fan del PvP troveranno pane per i propri denti.

Eve Online
Un MMORPG atipico. Ambientato nello spazio, offre una libertà a tratti "spiazzante". Tante cose da fare, e tutte in modi diversi.

info ■ Casa **Ankama Games** ■ Sviluppatore **Ankama Studio** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.ankama-games.com** ■ Prezzo **Gratis; € 5 mensili** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.dofus.com/it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB, Flash 7.0 player, Connessione Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- **Interessante combattimento a turni**
- **Giocabile su qualsiasi PC**
- **Grafica colorata e ispirata**

- **Può risultare ripetitivo**
- **Spostamenti macchinosi**
- **Limitato dallo sviluppo in Flash**

***Dofus* è un titolo originale e con una personalità tutta sua, ideale per i giocatori più riflessivi. Potrebbe stancare rapidamente l'utente meno paziente, ma la versione gratuita (piuttosto limitata) merita una prova da parte di tutti.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
7	6	7	7	8	6



Prima di muoversi, occorre studiare attentamente la posizione dei propri avversari.



SALVARE PRIMA DI TUTTO

In *Death to Spies*, la cosa più importante è ricordarsi di salvare. Il gioco non tiene in memoria i progressi raggiunti, visto che ogni missione può durare anche delle ore, e l'utilizzo dei salvataggi rapidi è fondamentale per non dover riaffrontare parti già viste di una sortita.

Sarà possibile rubare i mezzi nemici, per muoversi più velocemente.

GENERE: AZIONE/STEALTH

DEATH TO SPIES

L'anti-spia che viene dal freddo.

IN ITALIANO

***Death to Spies* è completamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. Il doppiaggio, però, risulta poco ispirato.**



I ragazzi di Haggard Games sembrano aver preso ispirazione da *Hitman* per la creazione del loro *Death to Spies*, visto che, oltre alla barra di caricamento, i due titoli condividono la medesima struttura di gioco. *Death to Spies* è un gioco d'azione/stealth in terza persona in cui è essenziale agire come un assassino silenzioso.

Questa volta, vestirete i panni di un capitano della SMERSH, la branca del controspionaggio sovietico creata durante la Seconda Guerra Mondiale, con il compito di assicurare alla giustizia i traditori dell'Armata Rossa e di eliminare i nemici dell'URSS.

Le missioni sono ispirate a delle operazioni realmente effettuate durante la guerra e, proprio per questo, vi capiterà di dover rapire ufficiali nemici, uccidere personaggi chiave dell'esercito avversario e sabotare infrastrutture. Si tratta di sfide impegnative in cui non solo le mappe di gioco risultano estremamente ampie e articolate, piene di boschi, torri di controllo e basi militari, ma anche gli obiettivi delle varie missioni sono molteplici. Per sopravvivere, bisognerà dimostrare delle ottime abilità tattiche, indispensabili per pianificare attentamente le proprie mosse. È sempre una pessima idea, infatti, correre a testa bassa, sparando a tutto ciò che si muove. Provateci e verrete freddati in un lampo, giacché gli avversari sono sempre numerosi e dotati di una buona Intelligenza Artificiale, che consente loro di organizzare tattiche d'attacco efficaci. L'unico modo per uscire vivi, quindi, è quello di non farsi scoprire.

A rendere il tutto un po' più semplice ci pensa l'ottima mappa che, oltre a visualizzare gli obiettivi della sortita, consente di avere un'idea del campo visivo dei soldati nemici. Il protagonista può contare su un vasto campionario di mosse che gli consentono di piazzare trappole mortali, rubare i vestiti agli avversari uccisi, lanciare bombe a mano e scassinare le serrature. Sarà anche possibile appropriarsi dei mezzi lasciati incustoditi, quali moto e camion. Va sottolineato, poi, che il sistema di controllo si dimostra preciso e semplice da dominare, visto che a ogni azione corrisponde uno specifico tasto.

In definitiva, *Death to Spies* offre un'esperienza di gioco complessa e profonda. L'unico difetto riguarda il comparto tecnico. Il sonoro lascia a desiderare, poiché è caratterizzato da una colonna sonora ripetitiva e da un doppiaggio in italiano poco ispirato. Anche la grafica presenta qualche pecca: le texture sono poco definite e le animazioni legnose e poco naturali. Parte della colpa, però, è da imputare al ritardo nella distribuzione di questo titolo in Italia. *Death to Spies*, infatti, è già in vendita in altri paesi (anche europei) da quasi un anno. Un vero peccato, anche in considerazione del fatto che la longevità del gioco raggiunge dei buoni livelli: si completa in circa una quindicina di ore.

"L'esperienza di gioco è complessa e profonda"

Francesco Mozzanica



TRAVESTIMENTI INTELLIGENTI

Nelle missioni di *Death to Spies*, il modo migliore per passare inosservati è quello di indossare un'uniforme nemica. Tenete presente, però, che non sarà consentito rubare i vestiti di un soldato ucciso con un colpo di arma da fuoco (visto che, realisticamente, in questo modo sarebbe visibile il foro del proiettile), e che esistono delle uniformi che mettono più al sicuro di altre. In linea generale, più alto sarà il grado del militare di cui vestirete i panni, più sarà difficile scoprirvi.



IN ALTERNATIVA...

***Hitman: Blood Money*,** Lug 06, **8**
L'ultimo capitolo della fortunata serie di giochi d'azione/stealth, vi metterà ancora una volta nei panni dell'Agente 47, un vero maestro dell'omicidio. Da provare se amate il genere.

***Splinter Cell: Double Agent*,** Dic 06, **8½**
Questa volta, Sam Fisher dovrà infiltrarsi in un'organizzazione terroristica e sporcarsi le mani con azioni criminose.

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Haggard Games** ■ Distributore **EMCX Entertainment** ■ Telefono **0712916445** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.deathtospies-thegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Mappe molto ampie
- Missioni lunghe e impegnative
- Ottimo sistema di travestimenti

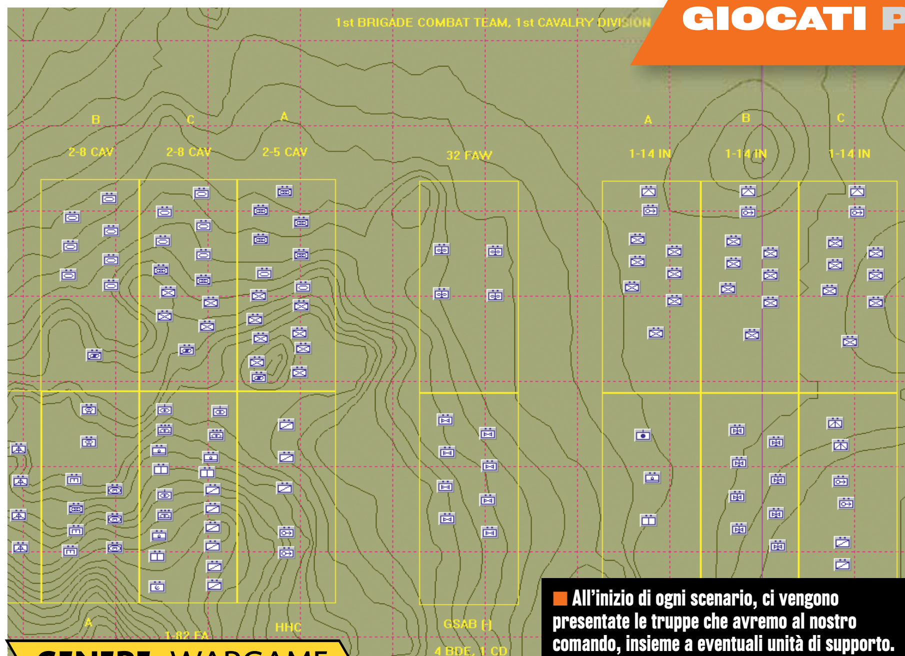
Contro:
- Animazioni legnose
- Grafica mediocre
- Doppiaggio poco ispirato

***Death to Spies* è un buon gioco d'azione/stealth caratterizzato da missioni interessanti, molto lunghe e impegnative. Peccato solo che il comparto tecnico risulti a tratti zoppicante: il voto sarebbe stato sicuramente più alto.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	5	7	7	7	7

■ In uno degli scenari "storici", l'avanguardia della Prima Divisione di Cavalleria deve fare breccia nelle difese irachene durante le fasi iniziali di *Desert Storm*.



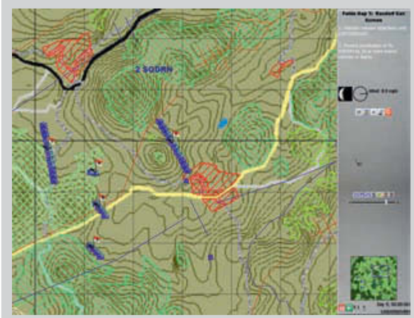
■ All'inizio di ogni scenario, ci vengono presentate le truppe che avremo al nostro comando, insieme a eventuali unità di supporto.

IN INGLESE

BCT Commander è disponibile solo in lingua inglese e richiede una buona conoscenza dei termini specifici del linguaggio militare. Può essere ordinato dal sito www.shrapnelgames.com al prezzo di 20,60 euro + spese di spedizione. La confezione include il gioco e un "manuale base" in carta di 40 pagine – mentre la documentazione completa è in formato elettronico sul disco. Inoltre, mentre si aspetta l'arrivo del pacco, è già possibile, se lo si desidera, scaricare il programma in download digitale, così da giocare immediatamente.

ARMORED TASK FORCE

ProSimCo ha già pubblicato due seguiti di *BCT Commander*, entrambi basati sul sistema JANUS e gratificati da molti miglioramenti nell'interfaccia. Il primo, intitolato *Armored Task Force* (o *ATF*), ha dato origine a tre espansioni "stand alone" dedicate alla guerra delle Falkland, alle guerre arabo-israeliane e a un'ipotetica nuova guerra di Corea. Il secondo, *Air Assault Task Force*, si concentra sulle operazioni elitrasportate in teatri che vanno dal Vietnam alla Somalia, e ha in più l'opportunità di "importare" gli scenari creati per ATF e le sue espansioni. Entrambi, però, ricostruiscono azioni su scala più tattica rispetto a *BCT Commander*: nel primo titolo manovriamo forze pari a una brigata o più, con unità che rappresentano da 2 a 6 veicoli ognuna, mentre nei seguiti ogni unità rappresenta un singolo veicolo, e al nostro comando viene posto all'incirca un battaglione. Per tale ragione, *ATF* e *AATF* non sono una vera alternativa a *Commander*, sebbene anch'essi non debbano mancare nella "ludoteca" degli appassionati di storia militare moderna.



GENERE: WARGAME

BCT COMMANDER

Un classico della guerra moderna proposto in versione "gold".

BASATO sul simulatore militare "JANUS" impiegato dall'esercito degli Stati Uniti, *BCT Commander* (ovvero *Brigade Combat Team Commander*) è uno dei migliori titoli disponibili sul mercato per chi è seriamente interessato a come le moderne forze meccanizzate agiscono sul campo di battaglia.

BCT Commander è la raccolta del gioco originale *BCT* (pubblicato nel lontano 1998) e delle sue due espansioni. Malgrado l'età, *BCT Commander* non mostra una singola "ruga" e rimane, ancora oggi, il miglior titolo in circolazione sull'argomento. Inoltre, Shrapnel Games, con questa versione "gold", offre un DVD letteralmente stracolmo di scenari, editor, manuali (inclusi alcuni ufficiali dell'US Army) e pagine di consigli tattici a un prezzo davvero contenuto.

Il sistema "JANUS" su cui, come abbiamo scritto, *BCT Commander* è basato, è probabilmente la migliore dimostrazione che simulatori militari e videogiochi stanno ormai convergendo. In entrambi, il "giocatore" (che nella realtà potrebbe essere un soldato in addestramento) viene posto davanti a una mappa del campo di battaglia ricavata da ricostruzioni digitali di aree di conflitto reali (come l'Iraq) o ipotetiche. Al suo comando ha, all'incirca, una brigata di cavalleria (ovvero, un'unità meccanizzata formata da carri e blindati

> **"È stracolmo di scenari, editor e manuali"**

portatruppe, e assistita da artiglieria, genieri, elicotteri e appoggio aereo) mentre una serie di ordini estremamente precisi (che possono essere stampati, e sono compilati nello stesso formato usato dall'esercito americano) illustrano gli obiettivi da raggiungere e che genere di resistenza può attendersi dal nemico.

Il fluire del gioco è in tempo reale (anche se è possibile mettere in pausa e dare ordini con calma), con un secondo nella realtà che corrisponde a un secondo anche nella simulazione. Il giocatore invia comandi alle truppe semplicemente selezionandole con un clic destro del mouse e scegliendo, dal menu che appare, cosa desidera che facciano. Ordini più complessi vengono gestiti dai menu a tendina e dalle icone che si trovano nella parte superiore dello schermo.

Tra questi vi sono, per esempio, "le missioni di fuoco" dell'artiglieria, che può impiegare vari tipi di munizioni ed eseguire azioni spettacolari; immaginate la possibilità di definire, grazie alle moderne tecnologie, il punto di impatto di ogni proiettile e il momento in cui esso cadrà calcolato al singolo secondo, con la facoltà di coordinare il fuoco di batterie diverse in modo che dozzine di munizioni letali piombino addosso al nemico *tutte nello stesso istante*.

BCT Commander ha due difetti: un'interfaccia utente un po' macchinosa e (in parte ne è una conseguenza) una curva di apprendimento assai ripida. Malgrado l'ottima documentazione, chi non sa definire al volo la differenza tra un M2 Bradley e un BTR-80, o tra munizioni FASCAM e DPICM, dovrà imparare un nuovo linguaggio.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Air Assault Tak Force, Nov 07, 8
L'ultima evoluzione del sistema di *BCT:C* è dedicata alle azioni elitrasportate; se il budget ve lo consente, compratela insieme a *Armored Task Force*, sempre di ProSimCo.

TACOPS
Un altro gioco tattico moderno usato dall'esercito USA e venduto da *Battlefront*.com; rispetto a *BCT Commander* è più semplice e ha un database di unità più vasto, ma è leggermente meno realistico.

info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **ProSimCo** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 20,60** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.shrapnelgames.com/prosim/bct_commander/1.htm

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **Processore 133 MHz, 16 MB RAM, 150 MB HD, Internet per ordinarlo**
➤ Sistema Consigliato **Processore 1 GHz, 128 MB RAM, connessione a Internet DSL**
➤ Multiplayer **Internet, LAN**

- Basato su un vero simulatore militare
- Dozzine di situazioni reali e ipotetiche
- Editor di scenari incluso

- Interfaccia macchinosa
- Curva di apprendimento ripida
- Grafica minimalista

Un ottimo titolo per chi vuole addentrarsi nella complessità dei moderni campi di battaglia con un sistema di gioco senza compromessi. Il prezzo da pagare è la scarsa immediatezza, unita a un'interfaccia un po' macchinosa.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
4	4	6	8	6	9

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** GSC Game World ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Mag 07, **7½**

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

ATTESO per lungo tempo, *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* ha in parte deluso le aspettative dei suoi fan. Al momento del suo debutto, l'eccezionale motore grafico su cui tutti favoleggiavano da tempo si è rivelato per molti aspetti superato, e la vicenda narrata aveva un ritmo un po' lento.

Certo, però, che chiunque riesca a farsi catturare dall'ambientazione, si troverà tra le mani un titolo emozionante, pieno di possibilità e che lascia spazio per decine di stili di gioco. Sarà possibile, infatti, sbloccare numerosi segreti e finali alternativi, che rendono ancora più intriganti le peripezie del vostro eroe.

Mod, aggiunte e aggiornamenti reperibili online, poi, sono davvero abbondanti. Collegandosi, per esempio, al sito **http://stalker.filefront.com** sarà possibile scaricare l'ultima patch che serve a correggere alcuni bug presenti nella versione originale del gioco. Oltre a ciò, sempre allo stesso indirizzo, troverete anche numerosi Mod. Vi consigliamo, in particolare, quello chiamato *S.T.A.L.K.E.R. – Oblivion Lost*. Per chi rimanesse affascinato dalla trama di *S.T.A.L.K.E.R.* è bene ricordare che a breve sarà anche disponibile un nuovo capitolo della serie, che in realtà sarà un prequel, intitolato *Clear Sky*.

■ Come in ogni FPS che si rispetti, anche in *S.T.A.L.K.E.R.* si avrà a che fare con un gran numero di nemici diversi.

VERDETTO € € € € €

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl **è un gioco impegnativo, ricco di possibilità e dotato di un'atmosfera molto evocativa.**

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** Gas Powered Games ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Mar 07, **9**

SUPREME COMMANDER

LA recente fatica dei ragazzi di Gas Powered Games, *Supreme Commander*, è uno dei migliori strategici in tempo reale degli ultimi anni. Innanzitutto, l'ambientazione è molto evocativa e presenta un futuro iper-tecnologico in cui tre fazioni, ognuna dotata di specifiche abilità, sono in lotta tra loro per il dominio del pianeta.

Il gioco è dotato di un eccezionale sistema di zoom, che consente di passare da un'inquadratura ravvicinata, perfetta per immedesimarsi nello scontro, fino a una visione "continentale" dello scenario bellico. La parola d'ordine, infatti, è "guerra totale" e, proprio per questa ragione, il numero di unità in campo è semplicemente impressionante. A rendere il tutto più interessante ci pensa la varietà delle unità disponibili: si va dalle classiche truppe di terra, fino a micidiali mech, senza dimenticare aerei e navi da combattimento.

Per reperire l'ultima patch (la versione 1.1.3280) basta collegarsi al sito **http://supremecommander.filefront.com/files/Supreme_commander_;114index**. Sempre allo stesso indirizzo, sarà possibile scaricare mappe e Mod aggiuntivi, perfetti per incrementare ulteriormente la già ottima longevità di gioco.

■ Avvicinando la visuale, sarà possibile calarsi ancora più profondamente nello scontro.

VERDETTO € € € € €

Supreme Commander **è un RTS eccezionale, pieno di combattimenti all'ultimo respiro. Da provare.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99
Dungeons & Dragons Stormreach	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

FAST BIKES

NUOVA! N°1

Finalmente una novità nel mondo SuperBike
La rivista che costa meno e ti da di più

HONDA CBR1000RR
Pura Adrenalina

PIRELLI DIABLO ROSSO
L'erede delle Diablo non tradisce

ARRIVA LA 1125R
Buell ci riprova col millone

FAST BIKES

Test in pista e su strada
600CC MEGA TEST
GSX-R600 K8 - ZX-6R - YZF-R6
CBR600RR - Daytona 675

Sfida su strada
3 MANGIATRICI DI CHILOMETRI
Triumph Tiger V Benelli Tre-K 1130
V Ducati Multistrada 1100 S

Pratica
CURVE DA PAURA!
COME TIRARE IN PIEGA
E SVERNICIARE TUTTI

GSX-R750
e GSX-R600 k8 OLTRE OGNI LIMITE

NEWS · ACCESSORI · SPORT · TECNICA · CONSIGLI · SEXY POSTER · MOTO USATE

Sprea editori ITALY



Sfida all'ultima staccata tra le cinque 600 più grintose dell'anno



Il brivido prende forma: la nuova Fireblade fa davvero paura



Diamo una bella scaldata alle nuove Diablo Rosso: gomme che non tradiscono

Sprea editori ITALY

Pura adrenalina

Tutti i mesi in edicola

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Il canto del cigno!"



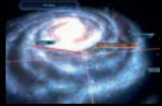
Mass Effect
BANNED.Neon
"Galassie aspettatemi!"



LEGO Indiana Jones
GMC.Homer
"Non sono gli anni, sono i chilometri!"



Race Driver: GRID
GMC.Pettinato
"Riesco a predermi anche qui!"



Mass Effect
GMC.Pape
"Uno Spettro salva l'universo!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



2) FIFA 08 Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

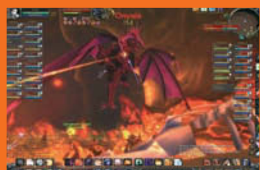
5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare; peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!



2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) GOTHIC 3 Nov 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Amerigo95**
I giochi che aspetto di più
1. Spore
2. The Sims 3
3. GTA IV
4. Un nuovo Need for Speed
5. Empire: Total War

■ **pokepower**
I migliori FPS gratuiti
1. WarSow
2. Urban Terror
3. War Rock
4. Enemy Territory
5. America's Army
6. F.E.A.R. Combat

■ **Nick Stone**
I migliori degli Anni '90
1. X-Com: Apocalypse
2. Monkey Island
3. Diablo II
4. Deus Ex
5. StarCraft

■ **Aaron Amoth**
Migliore colonna sonora
1. Outcast
2. Gothic 3
3. Omikron – The Nomad Soul
4. Morrowind
5. Planescape: Torment



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

"A MONTECARLO NON PIOVE MAI..."

"... piove soltanto champagne", recita un antico proverbio monegasco. In realtà, alcuni degli ultimi Gran Premi delle passate stagioni si sono svolti sotto una pioggia torrenziale. Così non è andata per l'edizione di quest'anno, vinta sotto un sole splendente dall'inglese Hamilton su McLaren. Ma anche se fosse piovuto, di certo non si sarebbero bagnati le mani i piloti virtuali del Campionato "ombra" F1 Shadow League, di cui vi abbiamo già parlato in passato su queste stesse pagine, e che si svolge all'interno dei lussuosi locali del Nuovo Casinò Municipale di Campione d'Italia. Al momento di andare in stampa, si sono già concluse le prime sette prove del Campionato (l'ultima sul circuito di Montreal, in Canada) mentre, in un roster "abitato" quasi solamente da piloti italiani, spiace constatare che a guidare la classifica sia il belga (di origine italiana) Elio Poggi, seguito a ruota dal finlandese Teemu Tihekari. Le migliori speranze azzurre restano affidate a Giovanni Mechetti e Matteo Calestani, rispettivamente al terzo e quarto posto del ranking mondiale, a un pugno di punti dalla vetta della classifica iridata, e a cui vanno i nostri migliori auguri per il prosieguo della stagione.

sito di riferimento:
www.rleague.eu

Finali EPS VI

BOLZANO 2008

Molti problemi hanno condizionato lo svolgimento di quest'edizione delle finali altoatesine.





Un momento della finale "winners bracket" del torneo di *Pro Evolution Soccer 2008*. La "panchina" degli Inferno (a sinistra) mentre incita i compagni.

IN teoria, avrebbero dovuto essere le finali più spettacolari ed entusiasmanti, il culmine di una stagione che ha regalato tanto in termini di qualità del gioco, partecipazione di pubblico e agonismo competitivo.

Abbiamo visto crescere queste EPS: non dimenticheremo il parterre, gremito di pubblico urlante, del PalaCavicchi di Bologna all'Intel Friday Night Game powered by ASUS dello scorso maggio. Eppure, stavolta, qualcosa non ha funzionato e, seppure non si possano proprio definire un fiasco totale, il ricordo di queste finali è destinata a finire ben presto nell'oblio.

Un oblio profetizzato anche dalla scarsa partecipazione di pubblico: nonostante il genuino sforzo organizzativo profuso dai ragazzi di ProGaming Italia (che hanno messo a disposizione degli spettatori almeno una ventina di postazioni di gioco "libere" con cui ingannare il tempo tra una gara e l'altra), se si escludono i giocatori e le loro fidanzate, team manager e qualche accompagnatore, le sale dell'avveniristico TIS Innovation Park di Bolzano apparivano drammaticamente vuote, disertate da quegli stessi fan che, in passato, avevano movimentato la manifestazione.

Una diserzione per molti versi inspiegabile: non erano pochi, infatti, i motivi d'interesse che avrebbero potuto richiamare gli appassionati di net gaming della Penisola, non ultima la presenza dei migliori team italiani e il fascino legato alla sfida tra clan storicamente contrapposti da una rivalità al limite dell'odio personale. A rovinare la festa, come se non bastasse, i gravi problemi tecnici che hanno affossato la regolarità di molte gare del torneo: frequenti black-out che hanno lasciato al buio, a gara in corso, i (pochi) spettatori in platea e i (tanti) giocatori nelle gaming room e un'assoluta instabilità della LAN, che ha obbligato gli organizzatori a inibire l'accesso persino alla sala stampa (i cui PC erano impossibilitati a collegarsi alla Rete). La stessa inaffidabilità del server, che ha crashato più volte durante i vari match, ha fatto saltare i nervi a molti giocatori, i quali hanno rivolto parole di fuoco ad arbitri e amministratori e provocato anche il provvidenziale intervento degli addetti alla sicurezza, a impedire che la situazione degenerasse, come nella contestata finale di *Defense*

EVENTI

Videogames Party

Non è un evento di Pro Gaming in senso stretto, anzi, ne prende volutamente le distanze. Ci spiega, infatti, Nicola Pisano, PR manager di Generazione Web, la società organizzatrice dell'evento: "In un mercato che ha ormai superato il miliardo di euro di fatturato sul territorio nazionale, c'è un'evidente sproporzione tra il volume del fenomeno e la sua rappresentazione in manifestazioni dedicate. Relegata principalmente ad aree espositive ed eventi di net gaming competitivo, questa forma di intrattenimento difetta di un luogo di incontro per ogni tipo di giocatore. Videogames Party, piuttosto che porre l'accento sulla competizione pura, intende presentare uno spaccato realistico del mondo dei videogiochi nel suo complesso, offrendo stimoli e novità per ogni categoria di giocatore". In effetti, Videogames Party è un tour di eventi sul territorio italiano, tutti a ingresso gratuito, in cui viene offerta ai partecipanti la possibilità di provare in esclusiva le novità del momento e di partecipare, sempre gratuitamente, a svariati tornei per tutte le piattaforme di gioco (dal PC alla PS2) con ricchi premi in palio. Noi siamo stati invitati all'ultimo evento della stagione, ambientato nello "Spazio Fitzcarraldo", locale storico nel cuore di Milano, e ne siamo rimasti entusiasti: 80 postazioni di gioco su uno spazio espositivo di più di 800 metri quadri letteralmente affollato da giocatori di tutte le età. Come promesso, tutti i tornei hanno avuto partecipazione gratuita, con la sola esclusione del torneo di *PES 2008*, il cui intero ricavato è però stato interamente devoluto in beneficenza all'associazione "Amref", la principale organizzazione sanitaria privata, senza fini di lucro, presente in Africa Orientale. Date un'occhiata al sito, per un'anteprima delle prossime tappe.

sito di riferimento:
www.videogamesparty.it



I Team Impact si sono laureati, come da pronostico, Campioni d'Italia di *Call of Duty 4*.

of The Ancients tra Inferno e A.S. Quadrifoglio.
Il team di *DotA* degli Inferno, comunque, ha meritatamente vinto l'incontro, addirittura ribaltando una situazione di inferiorità numerica (a causa dell'ennesimo crash del server, gli Inferno hanno perso una postazione di gioco) e imponendosi per 2 a 0 sugli avversari. Ed è questa, per fortuna, l'unica nota agonisticamente rilevante di queste finali bolzanine: che una squadra che, solo sei mesi fa, abbiamo definito "outsider" su queste stesse pagine, è oggi la prima forza trainante del campionato italiano, succedendo al predominio pluriennale dei CubeSports. Questi ultimi, per la prima volta nella loro storia, escono da una finale EPS a mani vuote. Stabilendo un nuovo incredibile record, infatti, gli Inferno eSports si sono aggiudicati ben quattro dei cinque titoli in palio, conquistando in un sol colpo la coppa di Campioni di *Defense of The Ancients*, di *TrackMania Nations*, di *Pro Evolution Soccer 2008* e di *Counter Strike: Source*.
Gli Inferno si sono dovuti inchinare,

Call of Duty 4 (30-31 01/06/2008)
- Team Impact (1600€)
- Inferno eSports (1200€)
- Born Elite Humans (800€)
- 4° nightForce (600€)

Counter-Strike: Source (30-31 01/06/2008)
- Inferno eSports (1600€)
- Cubesports (1200€)
- A.S. Quadrifoglio e.Sports (800€)

Pro Evolution Soccer 2008 (30-31 01/06/2008)
- Inferno eSports (1600€)
- Italian E-sport (1200€)
- Cubesports (800€)
- 4° n1ce.it (600€)

Defense of the Ancients (30-31 01/06/2008)
- Inferno eSports (1200€)
- A.S. Quadrifoglio e.Sports (800€)

Trackmania Nations (30-31 01/06/2008)
- inF.L3genD (400€)
- inF.CLouD (200€)

come da pronostico, solo nella finale di *Call of Duty 4* alla formazione dei Team Impact, che si laureano per la prima volta (ma solo perché è la prima volta che *CoD 4* è disciplina ufficiale EPS: ricordiamo che gli Impact sono i campioni uscenti, alle finali di gennaio, di *CoD 2*) Campioni d'Italia per questa nuova specialità.

Ed eccovi, infine, la classifica definitiva e ufficiale di questa sesta stagione EPS (tra parentesi: il premio in denaro). A tutti i vincitori e "piazzati" vanno, come da tradizione, le congratulazioni più sincere da parte dello staff di Giochi per il Mio Computer.

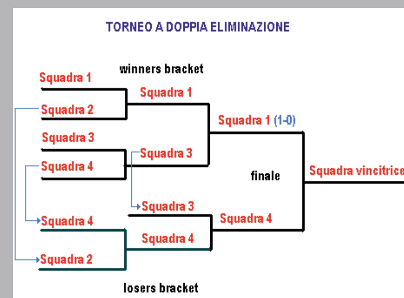
Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series

Approfondimento

LE REGOLE DEL NETGAMING: LA DOPPIA ELIMINAZIONE

Come funzionano le sfide dell'EPS?



Una delle regole che maggiormente confonde gli spettatori casuali che intervengono a un evento "live" di Pro Gaming (come le finali di Bolzano, per esempio) o gli esordienti in un torneo a premi di eSport è la formula, generalmente condivisa, con cui si articolano le fasi finali del terno stesso, i cosiddetti play-off. Premesso che alla finali EPS, così come nella maggior parte delle competizioni professionistiche, accedono solo i primi quattro classificati della regular season, suscita generalmente stupore il fatto che le squadre perdenti nella prima gara dei play-off non vengano eliminate, ma, addirittura, possano comunque riuscire ad accedere alla finale del torneo. Il fatto è che, nella maggior parte delle competizioni sportive (come alla fase finale dei recenti Europei di calcio, per esempio), siamo abituati ad assistere (o a partecipare) a un torneo a eliminazione (singola) diretta: nei play-off tradizionali, infatti, a ogni turno (quarti, semifinali e finali) la squadra perdente viene eliminata dalla competizione, mentre il vincitore accede al turno successivo. Nel netgaming, però, ciò non si verifica: così come in altre discipline sportive, come il baseball, il wrestling, il curling (o persino il Calcio Balilla), nel gaming professionistico i play-off si articolano in modalità a "doppia eliminazione". Nelle competizioni a doppia eliminazione, una squadra è esclusa dal torneo solo se viene battuta due volte. Se, al primo turno, la squadra 1 batte la squadra 2, quest'ultima non viene eliminata, ma viene ammessa a una gara di spareggio contro la perdente dell'incontro tra squadra 3 e squadra 4. La vincitrice di questo incontro tra perdenti (tecnicamente si parla di "losers bracket", per distinguerlo dai "winners bracket", cui partecipano invece le squadre che hanno vinto le gare precedenti) può continuare il torneo e affrontare la squadra perdente del winners bracket. In pratica, il tabellone si divide in due: gare tra "vincenti" e gare tra "perdenti". Ogni volta che un "vincente" perde, viene "retrocesso" al girone dei perdenti, in cui ha un'ulteriore occasione di trionfare o di essere eliminato. Alla fine, il vincente dei losers bracket accede alla finale giocando contro la vincente dei winners bracket. Quest'ultima, però, (che evidentemente non ha mai perso alcuna competizione) gode di un importante vantaggio competitivo: la finale di un torneo a doppia eliminazione si gioca sempre alla meglio delle tre gare, ma la finalista uscente dal winners bracket, accede alla finale con un punto bonus (in pratica, parte già col punteggio di 1 a 0). Alla vincente dei winners, insomma, basta vincere una sola gara per aggiudicarsi il torneo, mentre alla finalista "perdente" sono richieste due vittorie. La formula è piuttosto complessa e comporta un numero maggiore di gare rispetto alla tradizionale formula a eliminazione singola, ma viene giudicata più equa e minimizza l'effetto della "fortuna": se, per esempio, in un torneo a quattro squadre, al primo turno si affrontano (per caso) i due migliori team partecipanti, evidentemente, uno dei due verrà eliminato mentre accederà sicuramente alla finale una squadra "mediocre" garantendosi così almeno il secondo posto. Con il torneo a doppia eliminazione ciò non potrà mai accadere.

Aggiornamento per City of Heroes/City of Villains

ISSUE 12: MIDNIGHT HOUR

Nuove avventure e poteri, per eroi buoni e cattivi.

Casa: NCsoft
Sviluppatore: Cryptic Studios
Genere: MMORPG
Internet: http://eu.cityofheroes.com http://eu.cityofvillains.com

UNA critica ricorrente verso il genere dei MMORPG è la monotematicità delle ambientazioni di gioco.

City of Heroes e *City of Villains*, invece, si sono distinti come titoli originali sotto diversi aspetti, a partire dai supereroi che ne popolano i server. Gli sviluppatori Cryptic hanno fatto un buon lavoro, aggiornando frequentemente il gioco con patch gratuite denominate "Issues": siamo arrivati alla numero 12, che implementa due nuovi archetipi epici, Arachnos Soldier e Arachnos Widow, sbloccabili dai Villains che hanno raggiunto il cinquantesimo livello. Un'altra gradita novità è rappresentata da una zona inedita, Cimerora, dedicata ai giocatori di livello medio-alto. Questa mappa offre un'ambientazione a noi familiare, quella della Roma antica. I nuovi personaggi (sia buoni, sia cattivi), inoltre, hanno ora accesso a poteri prima relegati ad altre classi. Infine, a partire dal decimo livello sono disponibili nuove missioni relative alla Midnight Squad, un gruppo di "intellettuali d'assalto" impegnato nella lotta contro dei pericolosi nemici. Numerose le piccole migliorie apportate all'interfaccia, compresa la finestra di chat e le barre per i poteri, e molto graditi i cambiamenti/bilanciamenti effettuati nella zona "The Hollows".

INSTALLAZIONE

1. Lanciate l'updater di *City of Heroes* o di *City of Villains*, facendo doppio clic sull'eseguibile. Il programma aggiornerà automaticamente il gioco all'ultima versione disponibile.

VERDETTO

★★★☆☆

Questa Issue #12 apporta diverse migliorie e introduce nuovi contenuti, in modo del tutto gratuito.



L'Arachnos Widow è uno dei due nuovi archetipi disponibili a chi possiede già un Villain di livello 50.

Patch per Morrowind

UNOFFICIAL MORROWIND PATCH (UMP)

Morrowind senza bug!

Sviluppatore: Thepal
Genere: GdR
Dimensioni: 618 KB
Internet: www.etherealsoftware.com.au/patch/

LA famosa UMP (*Unofficial Morrowind Patch*) non è altro che una sostanziosa patch realizzata con l'ausilio del celebre programma TESCS (*The Elder Scrolls Construction Set*) da utilizzare sia con *Morrowind*, sia con le sue relative espansioni (*Tribunal* e *Bloodmoon*).

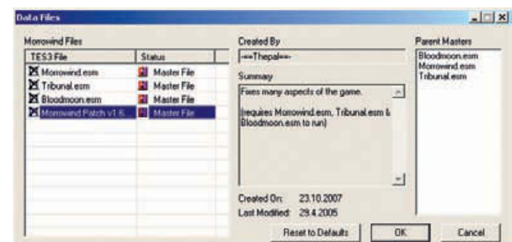
A differenza delle patch ufficiali pubblicate da Bethesda, che eliminano una ventina di bug presenti nel gioco, *UMP* ne corregge qualcosa come diverse centinaia. Questo aggiornamento provvede a eliminare tutte le problematiche riscontrate nelle quest o che potrebbero essere causate dalla loro risoluzione, corregge gli errori ortografici e grammaticali presenti nei testi a video, aggiorna la gestione delle missioni (quelle completate non saranno ancora proposte come attive), elimina fastidiosi bug presenti nelle texture e in altri settori del gioco.

Attualmente, sono disponibili due versioni di *UMP*, la prima targata 1.6.3b è da utilizzare nel caso abbiate installato anche le espansioni *Tribunal* e *Bloodmoon*, mentre la versione 1.2.2b è utilizzabile nel caso si sia proceduto alla sola installazione di *Morrowind*. Prima di applicare *UMP* è necessario avere il gioco aggiornato con le ultime patch ufficiali di Bethesda.

Claudio Marro Filosa

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto dal sito **www.etherealsoftware.com.au/patch/**
2. Decomprimete il file .rar in una cartella, sul desktop o dove preferite
3. Copiate il contenuto della cartella all'interno della cartella **Morrowind \Data Files** della vostra installazione del gioco, confermando la sostituzione dei file
4. Lanciate *Morrowind* e selezionate la voce **DATA FILES**, infine spuntate la voce **Morrowind Patch**



Per attivare l'aggiornamento, basta semplicemente spuntare la voce riferita alla patch del gioco.

VERDETTO

★★★★☆

Un *Morrowind* privo di bachi (o quasi) non può che essere un piacevole motivo per giocarlo o rigiocarlo per l'ennesima volta.

Patch per Vampire The Masquerade Bloodlines

TRUE VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Un nuovo piacere di mordere... senza incappare in bug!

- **Sviluppatore:** tessmage
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 52 MB
- **Internet:** www.tessmage.com

CON la chiusura della software house Troika Games è venuto a mancare anche il supporto ufficiale per lo stupendo *Vampire The Masquerade: Bloodlines*, aggiornato solo alla versione 1.2 (e infarcito ancora di bug).

True VTMB, a differenza di altre corpose patch non ufficiali, si pone come obiettivo quello di non variare in nessun modo il concept originale del gioco di Troika Games e di limitarsi principalmente alla "sola" correzione di tutti i bug presenti.

La versione che abbiamo provato è la 5.04AT e, a detta degli autori, non ci dovrebbero essere ulteriori aggiornamenti, dato che ritengono di aver ormai risolto tutte le problematiche più importanti riscontrate nel gioco. Oltre alla correzione dei numerosi bug presenti e alla soluzione dei diversi problemi riscontrati nelle varie locazioni di gioco, lo sviluppatore tessmage ha effettuato un intenso lavoro di revisione di tutti i dialoghi, sia per correggere evidenti errori di trascrizione, sia per quanto riguarda la comprensione complessiva dei dialoghi stessi. Sono stati ripristinati, inoltre, diversi sottotitoli originalmente mancanti e aggiunti molti effetti audio, compresi quelli di alcuni personaggi femminili.

Prima di installare *True VTMB*, è necessario avere *Vampire The Masquerade: Bloodlines* già aggiornato alla versione 1.2.

GIOCHI COMPUTER

Claudio Marro Filosa

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.tessmage.com/downloads/True_VTMB_Patch_504AT_FINAL.zip**
2. Decomprimete il file .zip in una cartella, sul desktop o dove preferite
3. Copiate la cartella **Vampire** all'interno della directory principale del gioco che avete installato (normalmente **Vampire - Bloodlines**)



Il GdR di Troika Games merita una seconda opportunità, per potere essere apprezzato al meglio.

VERDETTO



Un aggiornamento non ufficiale che ci permetterà di apprezzare al meglio questo GdR, liberandoci da tutti (o quasi) i bug.

Traduzione di Fallout

LA TRADUZIONE DELLA SAGA DI FALLOUT

È arrivato il Tifone che fa parlare l'intera saga di Fallout in italiano!

- **Sviluppatore:** Ragfox
- **Genere:** GdR; Strategia (Tactics)
- **Dimensioni:** 8 MB (Fallout), 3 MB (Fallout 2), 460 KB (Fallout Tactics)
- **Internet:** http://git.multiplayer.it/tifone/

IL sito Internet non lascia adito a dubbi: "Progetto TIFONE", ovvero: Traduzione Italiana Fallout Nessuno Escluso.

Nato nell'estate del 2002 con l'ambizioso obiettivo di realizzare la completa traduzione in italiano della saga post-apocalittica più famosa dei videogiochi (i GdR *Fallout*, *Fallout 2* e lo strategico *Fallout Tactics*), ci sono voluti più di quattro lunghi anni di lavoro per centrare l'incredibile obiettivo.

La cosa più sorprendente è che l'intero progetto è stato portato a termine principalmente da una sola persona: il buon Ragfox, in quattro anni, ha tradotto qualcosa come 6 milioni di caratteri. Nella sezione Web Report, sul numero di GMC che avete tra le mani, troverete l'intervista a questo eroe.

Per *Fallout* e *Fallout 2* sono disponibili i relativi archivi che permettono di effettuare l'aggiornamento in italiano del gioco, mentre per *Fallout Tactics*, oltre alla traduzione, sono disponibili anche i filmati sottotitolati nella nostra lingua (in due differenti archivi). Prima di procedere con l'installazione delle traduzioni, è necessario provvedere ad aggiornare i giochi con le relative patch ufficiali, mentre per godere appieno dei testi e dei sottotitoli in italiano, è necessario abilitare la voce **Sottotitoli** nelle **Opzioni del gioco.**

GIOCHI COMPUTER

Claudio Marro Filosa

INSTALLAZIONE

1. Scaricate la traduzione dal sito **http://git.multiplayer.it//tifone/**
2. Decomprimete il file .zip in una cartella, sul desktop o dove preferite
3. Eseguite l'installazione della traduzione, verificando che il percorso del gioco corrisponda a quello in cui è installato *Fallout* sul vostro PC



La traduzione riguarda sia i dialoghi, sia tutte le voci di menu e di configurazione del gioco.

VERDETTO



Un lavoro immenso, che permette finalmente di godersi in italiano una delle più belle saghe di GdR di tutti i tempi.

Mod per rFactor

LE MIGLIORI PISTE PER RFACTOR

Il nostro Gilles Preso prova i migliori tracciati "alternativi" per la simulazione degli ISI.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Simulatori di guida
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.rfactor.com

NON è sempre agevole orientarsi tra le decine di add on e Mod creati nel corso degli anni per il fortunato *rFactor*, il simulatore di guida degli ISI che, dopo un esordio un po' in sordina, è diventato uno dei prodotti preferiti dai piloti virtuali.

Questo mese, concentriamo la nostra attenzione sulle migliori piste attualmente disponibili, scaricabili agevolmente da rFactor Central (**www.rfactorcentral.com**), una vera miniera d'oro per tutti i fan. Ecco a voi qualche consiglio per il download.







Le Mans 1.10 Virtual_LM

Il lavoro del team di Virtual_LM è, a tutt'oggi, il miglior risultato messo in campo su *rFactor* alla voce tracciati: lo storico circuito di Le Mans, qui proposto nel vecchio layout del 1977 e del 1979 (senza chicane), è un capolavoro assoluto per accuratezza dei dettagli e senso di immersione. Non una semplice conversione, ma un progetto creato da zero per *rFactor* capace di spremere a fondo l'ormai non più giovanissimo motore degli ISI. Ciò che colpisce immediatamente è l'estrema qualità delle texture, quasi fotorealistiche, e la buona interattività dell'ambiente (cartelloni pubblicitari e gomme di protezione si muoveranno a ogni impatto). Consigliatissimo.

Voto ✪✪✪✪✪

Nordschleife 2007 2.20 Team rF-Nordschleife.de

Altro circuito leggendario, il Nurburgring lungo (quello da oltre 20 Km), arriva su *rFactor* grazie a Com8 e Genghis99, autori di un ottimo lavoro giunto ora alla versione 2.2. Pur non raggiungendo i livelli di eccellenza di Le Mans, la Nordschleife se la cava egregiamente, proponendo ben tre configurazioni di pista (turistica, 24 Ore e VLN) e diverse condizioni atmosferiche (bagnato, innevato e autunnale). Il modo migliore per avvicinarsi al mitico Inferno Verde.

Voto ✪✪✪✪

Rouen Les Essarts 1.01 Virtual_LM

Già molto amato dai fan di *Grand Prix Legends*, il pericolosissimo circuito di Rouen fa la sua comparsa anche su *rFactor* grazie al lavoro dei ragazzi di Virtual_LM. Ormai abbandonato, l'autodromo francese può essere oggi percorso solo virtualmente, ma che spettacolo! Offerto in due diverse configurazioni (l'originaria degli Anni '50 – '70 e la più recente del 1994), Rouen si caratterizza per un'ottima qualità grafica globale e una riproduzione "fisicamente realistica" dei diversi tipi di fondo (asfalto, pavé e cemento). Divertentissimo e impegnativo.

Voto ✪✪✪✪

Se, fino a ora, abbiamo dato maggior risalto ai circuiti del passato, segnaliamo anche qualche perla contemporanea, come il fantastico tracciato australiano di Bathurst, il canadese Trois-Rivieres e il nostrano Varano de' Melegari. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti!

GIOCHI COMPUTER

Mod per Doom 3

Z-HUNTER

Arrivano i cacciatori di zombi in salsa Doom.

- **Sviluppatore:** Atomic Armadillo
- **Genere:** Sparatutto dall'alto
- **Gioco richiesto:** *Doom 3*
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.zhunter.atomicarmadillo.com

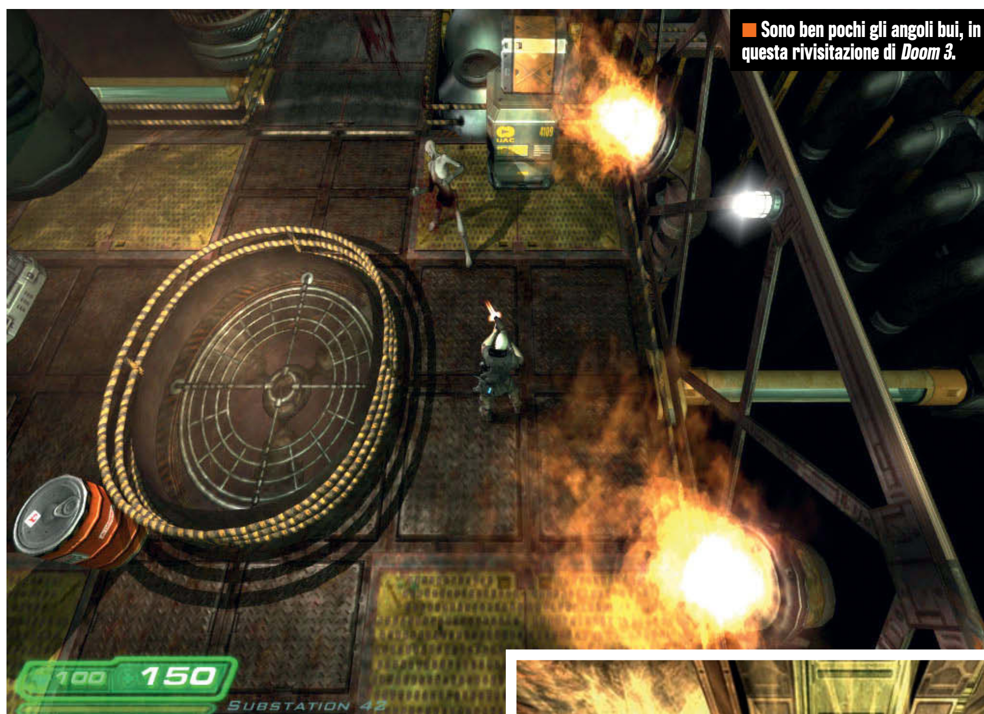
IL mondo dei Mod è bello perché, nella sua varietà, dà comunque delle certezze. Una di queste è che ci sarà sempre qualcuno in grado di stravolgere totalmente il feeling di un gioco, pur utilizzando gli stessi strumenti impiegati per realizzarlo nel suo formato originale. Basti vedere questo *Z-Hunter*, in cui l'atmosfera claustro-scotofobica-horror di *Doom 3* viene stravolta dalla visuale, che passa dalla prima alla terza persona dall'alto, e dall'impostazione generale del gioco. Niente più storia da scoprire (non sarà necessario cercare indizi su cosa stia succedendo, o leggere e-mail o brani di diari in cui vengono descritti eventi soprannaturali), niente più buio (addio torcia elettrica), niente più patemi per ricaricare l'arma. Si parte con l'armatura a 100 e l'energia a 150 e ci si deve fare strada attraverso interi livelli di zombi. E questa è la seconda certezza: sono innumerevoli, ormai, i Mod "abitati" da esseri che, per un motivo o per l'altro, sono non morti.

La trama vi vede nei panni di uno Z-Hunter (un cacciatore di zombi) qualche anno dopo gli eventi descritti in *Doom 3*. Si sono aperti portali che rigurgitano creature infernali in diversi punti dell'universo e il vostro lavoro è quello di fare pulizia ogni volta che si presenta l'occasione. I progressi nel campo militare, da parte dell'UAC, fanno in modo che non sia più necessario ricaricare; d'altro canto, non avrete nemmeno accesso ad alcun tipo di medikit: starà a voi e alla vostra abilità, sopravvivere fino in fondo a ogni livello.

Quelli previsti sono finora otto (ma dato che si è ormai prossimi alla pubblicazione è difficile che ne vengano aggiunti degli altri): partono da una stazione di estrazione di gas e, passando per la vostra base, arriveranno fino al portale dell'Inferno! La caratterizzazione grafica è discreta, pur essendo limitata dalle ambientazioni contemplate, mentre è stato fatto un buon utilizzo dell'illuminazione dinamica. Nulla si sa di preciso, invece, per quanto riguarda i boss finali, tranne che non ci sarà Betruger.

Inutile dire che il Mod è interamente concentrato sull'azione rapida, incalzante e implacabile, con un'impostazione tipicamente vecchio stile che farà scendere qualche lacrimuccia sulle guance di chi, da piccolo, giocava a questo tipo di sparatutto. Inoltre, non è prevista una modalità multiplayer.
Il gruppo che sta per terminare la realizzazione di questo Mod è quello degli Atomic Armadillo, già responsabile di *Q4 HardQore* e che, al momento, sta anche lavorando a un'attesa total conversion, sempre per *Doom 3* (*The Ruiner*).
Attualmente, l'uscita di *Z-Hunter* è fissata per il 19 agosto.

GIOCHI COMPUTER



Sono ben pochi gli angoli bui, in questa rivisitazione di *Doom 3*.



L'illuminazione ha un ruolo meno fondamentale che nell'originale, almeno per la giocabilità, ma è importante per lo spettacolo.



Poche sorprese, ma una massa costante e inarrestabile (tranne che dai vostri colpi) di zombi.





Mod per Half-Life 2

ETERNAL SILENCE

Nello spazio nessuno può sentirti urlare? Allora, abborda le astronavi!

- **Sviluppatore:** ES team
- **Genere:** FPS fantascientifico/simulatore di scontri spaziali
- **Gioco richiesto:** ***Half-Life 2***
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.eternal-silence.net

NON capita tutti i giorni di vedere un Mod spaziale multigiocatore per *Half-Life 2*. O meglio: ce ne sono molti fantascientifici, ma pochi che prevedano anche la possibilità di sfidare gli altri giocatori alla cloche di astronavi.

La trama di *Eternal Silence* vede un conflitto su base mondiale che lascia in eredità ai pochi sopravvissuti una Terra inospitale. L'unica soluzione è quella di colonizzare lo spazio. 550 anni dopo la colonizzazione, il ritrovamento di un antico manufatto rompe il delicato equilibrio tra le forze "governative" dell'UTF (United Terran Forces) e quelle "ribelli" della Neo Galactic Militia, scatenando una nuova guerra stellare.

Occuperete un ruolo importante in battaglie strategiche che è difficile non definire mastodontiche: attaccherete vascelli in scenari che possono raggiungere i 32.768 Km cubi. Questa è la parte insolita e innovativa di *Eternal Silence*: il team di sviluppatori ha ideato e implementato una componente di dogfight spaziale, nella migliore tradizione di *X-Wing*, che precede e può addirittura rendere inutile la sezione FPS del gioco, ai fini della vittoria.

Sono disponibili sei diversi tipi di astronave, oltre a quelle che non è consentito pilotare, ma solo distruggere (come le corvette) o abbordare/distruggere (l'astronave madre nemica): un caccia normale e uno pesante per fazione, più un bombardiere e una nave d'assalto, ognuna ben caratterizzata sia a livelli di utilizzo, sia di armi. Gli scontri spaziali sono piuttosto spettacolari e avvincenti, e sarà necessaria un'azione corale per arrivare con il bombardiere o con il vascello d'assalto fino all'astronave madre nemica, rispettivamente per distruggerla o abbordarla. Prima di poterci provare, però, sarà necessario eliminare la scorta di corvette. Nell'abbordaggio, i giocatori "assaltano" la nave madre nemica, conquistandone i sottosistemi un po' alla volta fino a raggiungerne il completo dominio, vincendo la partita (l'unico altro modo è distruggerla dall'esterno, bombardandola). A questo scopo, sono disponibili due classi di giocatori: marine e hacker. I primi sono normali truppe d'assalto, mentre i secondi portano con sé un gadget in grado di velocizzare la conquista dei vari sottosistemi (hangar, armi e scudi).

Le possibilità strategiche e tattiche fornite da questa impostazione sono molteplici: oltre alla necessaria azione di gruppo per distruggere la scorta e abbordare la nave nemica, sarà poi possibile decidere se disattivare gli scudi e bombardarla dallo spazio, oppure se disattivare prima il sistema di armi nemico per evitare danni alla propria, di nave madre, e poi procedere tranquillamente allo "smantellamento" delle difese avversarie.

Dall'abbordaggio in poi, il gioco torna a essere un classico FPS in cui, oltre alle scelte strategiche sul sistema da disattivare per primo e a quale scopo, l'unica avvertenza tattica da seguire è quella di cercare di difendere gli hacker, dato che fra le due disponibili sono la classe armata in maniera più leggera.

L'impegno profuso in questo progetto è grande (specialmente considerando l'inusuale approccio adottato per la parte "spaziale" del gioco) e continuo: basti pensare che sul sito vengono postati regolarmente nuovi capitoli riguardanti la guerra tra le due fazioni. Volete diventare parte della storia?

GIOCHI COMPUTER



Il fascino grandioso delle battaglie spaziali è innegabile: non bisogna perdersi ad ammirare il paesaggio, però.



L'avvicinamento a un'astronave madre mette sempre un po' di soggezione, che passa una volta all'interno.



A bordo della nave d'assalto e del bombardiere, è anche possibile gestire una delle torrette laser, se c'è qualcun altro che pilota.



GENERE: FPS TATTICO

Rigiocato per voi

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Secondo appuntamento multiplayer a Las Vegas.

P.E.C.

Persistent Elite Creation, questo il nome del sistema di creazione del personaggio presente in *Rainbow Six Vegas 2* (e nel precedente capitolo). Il vostro alter ego continuerà a progredire durante tutto il gioco, sia in modalità single player, sia nelle partite online. Salendo di grado, sbloccherete del nuovo equipaggiamento, come colori delle mimetiche, passamontagna, cappelli ed elmetti, oltre ad armi di tutti i tipi. Selezionando la voce "Il mio personaggio" dal menu, avrete accesso a tutte le informazioni riguardanti gli obiettivi conseguiti e potrete personalizzare il vostro soldato.



■ È possibile affrontare le missioni della campagna con un amico, che può unirsi in qualsiasi momento.



■ Il sistema di copertura regala momenti di estremo coinvolgimento.

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Distributore:** Ubisoft
- **Provato su:** Mag 08, 8½
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB (Shader Model 3), 7 GB HD, DVD, Banda Larga
- **Internet:** http://rainbowsixgame.it.ubi.com

IL capitolo di *Rainbow Six* ambientato a Las Vegas, pubblicato nel dicembre 2006, ha riscosso grande successo nella sua incarnazione su console: per diversi mesi, il titolo targato Ubisoft è rimasto saldamente ancorato nella top ten dei più giocati su Xbox Live. La versione PC, invece, non ha fatto breccia nel cuore degli appassionati, anche per colpa di alcuni "difetti" che affliggevano la componente online, eredità di un'impostazione più improntata alle console.

Abbiamo promosso il nuovo capitolo, *Rainbow Six Vegas 2*, con un 8,5 assegnatogli nella recensione pubblicata sul numero 142 di GMC, che considerava esclusivamente la porzione dedicata al singolo giocatore. Le novità riguardanti l'online cominciano con la gestione del personaggio: è ora possibile sbloccare nuovo equipaggiamento sia durante la campagna "offline", sia nelle partite multiplayer, grazie a un sistema di progressione unico che copre l'intero gioco. Come nel suo predecessore, sarete in grado di personalizzare il vostro alter ego scegliendo fra le numerose opzioni disponibili, dai lineamenti del volto fino all'equipaggiamento, passando per abiti e protezioni. I punti esperienza guadagnati sul campo di battaglia determinano l'avanzamento di grado, e ogni azione che compierete vi garantirà qualche tipo di ricompensa, come l'acquisizione di una medaglia o una nuova arma ottenuta grazie al sistema A.C.E.S., che raggruppa diversi obiettivi in grado di premiarvi coerentemente al vostro stile di gioco.

> **"Il sistema di progressione copre l'intero gioco"**

Le modalità di partita non sono poche: si va da Caposquadra, in cui due team devono difendere il proprio capitano e scortarlo al punto di estrazione, a Conquista Totale, che prevede la conquista di tre installazioni radar, passando per Attacco e Difesa, fino ai classici Deathmatch e Deathmatch a squadre – il limite di partecipanti è sempre fissato a 16 giocatori. L'azione si svolge su 13 mappe, fra cui compaiono riedizioni di campi di battaglia ormai nel cuore degli appassionati, quali Presidio e Strade.

I fan della cooperazione non rimarranno delusi, grazie alla possibilità di affrontare la campagna in due giocatori, attraverso Internet (il secondo utente può entrare in gioco in qualsiasi momento, senza alcuna interruzione), o gettandosi nella mischia in una partita di Caccia ai terroristi insieme ad altri tre amici.

Rainbow Six Vegas 2, nel momento in cui scriviamo, non sembra però essere riuscito a catturare l'attenzione del popolo del PC, forse a causa di una insopprimibile nostalgia per i primi capitoli tutti improntati su tattica e pianificazione. Non è difficile notare l'impostazione console del titolo sviluppato da Ubisoft Montreal, e alcuni piccoli inconvenienti che affliggono la componente multiplayer, come il fastidioso e frequente blocco del suono di una raffica di colpi, non aiutano certo il gioco.

L'esperienza online è comunque divertente, ma bisogna constatare che la popolarità su PC della Saga firmata Tom Clancy sembra aver subito un duro colpo.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



***Rainbow Six Vegas 2* offre un'esperienza online completa e divertente. Presenta, però, alcuni problemi e un'impostazione chiaramente concepita per le console.**

RAFFICHE INCEPPATE

Durante le partite online, abbiamo riscontrato un fastidioso problema legato al comparto audio: in alcune situazioni, il suono di una raffica di proiettili dura più del dovuto – anzi, non si ferma affatto. L'unica soluzione efficace è stata premere il tasto Esc, accedendo al menu per poi riprendere la partita (senza doverla interrompere definitivamente). Non è capitato frequentemente, ma una rapida consultazione dei forum ufficiali ha confermato la presenza di questo problema, che speriamo venga risolto con una patch.

Gioco da tavolo

WORLD OF WARCRAFT: IL GIOCO DA TAVOLO

Il nostro Gabriele Trovato ci accompagna alla ricerca di tesori e oggetti rari per le terre settentrionali di Azeroth.



La parte sud-occidentale di Lordaeron, in cui è ambientato "World of Warcraft: il Gioco da Tavolo".



La varietà delle miniature è un altro punto di forza di questo gioco in scatola.

Casa: Fantasy Flight Games
Internet: www.fantasyflightgames.com
Prezzo: € 80

DOPO aver sbancato al botteghino dei MMORPG con lo straordinario *World of Warcraft*, Blizzard è pronta a bissare il successo anche sui nostri tavoli.

Per l'occasione, è stato preparato un prodotto piuttosto corposo, impreziosito da una scatola gigante, da ben due espansioni e suggellato da un prezzo elevato. Il contenuto all'interno di "World of Warcraft: Il Gioco da Tavolo" riesce a far impallidire qualsiasi altro titolo finora recensito su queste pagine e qualsiasi altra produzione della stessa società produttrice Fantasy Flight. La confezione contiene miniature in abbondanza e di discreta qualità, numerosi dadi a 8 facce, una tavola di medie dimensioni (raffigurante i territori di Lordaeron), schede dei personaggi, tasselli di vario tipo, una pila di carte per eventi e quest. Infine, c'è un'altra confezione di carte più piccole, con un'impressionante varietà di oggetti, abilità e talenti.

Il manuale è di oltre 40 pagine, il che significa che il gioco è senza dubbio impegnativo: fortunatamente, la traduzione in italiano è ottima. Le regole non sono particolarmente difficili da metabolizzare e risulteranno sicuramente familiari a chi ha già una minima esperienza con giochi di ruolo, da tavolo o su computer (in definitiva, non serve necessariamente essere giocatori di *World of Warcraft*). Le fasi di combattimento sono decisamente più articolate e richiedono un'attenzione superiore, ma servono soprattutto per dare una maggiore profondità all'esperienza di gioco. A questo proposito, il fattore "fortuna" si è dimostrato non così incisivo come potrebbe sembrare in apparenza: nonostante l'ingente numero di dadi coinvolti, sarà più probabile attribuire il motivo di una sconfitta alle carenze del proprio personaggio, piuttosto che scaricarlo sulla malasorte.

La gestione dei personaggi (ogni giocatore può impersonarne fino a due) è ben realizzata, in quanto ogni classe (paladino, cacciatore, eccetera), oltre ad avere un mazzo di abilità e talenti unico, è soggetto anche a delle restrizioni riguardo gli oggetti che possono di cui può essere equipaggiato. Per esempio, una spada potrà non essere utile a un prete, vincolato a usare bastoni, mazze o bacchette. Gli oggetti sono acquistabili dal mazzo "Mercante", oppure possono venire assegnati come "premi" per una missione completata.

Il cuore di "World of Warcraft: Il Gioco da Tavolo" è rappresentato dal sistema di quest preparato dai ragazzi di Fantasy Flight, lo strumento principale per il potenziamento del proprio personaggio: il tutto, però, si riduce nell'eseguire più o meno ciclicamente le azioni di movimento, combattimento e riposo. Purtroppo, le quest consistono sempre nell'uccisione di una creatura in un determinato territorio. Una maggiore varietà sia nell'interazione con gli altri personaggi, sia nella risoluzione degli enigmi avrebbe giovato alla longevità complessiva di questo prodotto. Il vero problema di "World of Warcraft: Il Gioco da Tavolo" resta, dunque, la scarsa interazione tra i personaggi: ogni giocatore persegue i propri obiettivi (in quattro o più giocatori bisogna coordinare i movimenti con i propri alleati), ma il dialogo con l'altra fazione è pressoché inesistente.

I turni sono molto lunghi (in linea con i tempi biblici necessari per completare una partita – un pomeriggio intero non è sufficiente), e la fazione inattiva deve aspettare che tutti i personaggi avversari abbiano finito di muovere e combattere. In teoria, per accorciare i tempi le due fazioni potrebbero addirittura giocare contemporaneamente, in maniera indipendente.

Se questo può anche rispecchiare il vero *World of Warcraft*, improntato alla risoluzione in gruppo o in solitario delle quest, non è proprio quello che ci si aspetta da un normale gioco da tavolo.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

"World of Warcraft: il Gioco da Tavolo" è un prodotto di altissima qualità, impegnativo da giocare e bello da vedere. Un po' più di interazione sarebbe stato gradito.

Gli oggetti disponibili nel gioco sono di una varietà impressionante.



Intervista

FALLOUT IN ITALIANO!

Quattro anni di lavoro e 6 milioni di caratteri di testo, sparsi in circa 2.000 file, per tradurre una delle saghe videoludiche più amate di sempre.

POTEVA passare inosservato il "Tifone Ragfox" agli occhi di GMC? Certamente no.

Volevamo saperne di più sull'immenso lavoro svolto per la realizzazione della traduzione in italiano dell'intera saga di *Fallout* (di cui abbiamo scritto anche nella sezione Area Download di questo numero). Abbiamo pertanto deciso di contattare il prode autore dell'impresa: Ragfox, appunto, il quale ha risposto al fuoco di domande del nostro Claudio Marro Filosa.

Perché hai deciso di tradurre la saga di *Fallout*?
Ragfox: Sebbene nella vita mi occupi di tutt'altro, la lettura e i computer sono da sempre tra le mie passioni principali. Tradurre videogiochi mi ha permesso di passare da una "fruizione passiva" a un "ruolo attivo" in entrambi i campi. Certo, le traduzioni amatoriali di videogiochi non fanno di me né un programmatore, né tantomeno uno scrittore, ma è comunque un buon inizio.

Raccontaci la genesi che ha portato al completamento di un lavoro così lungo e complesso quale la traduzione della saga di *Fallout*.
Ragfox: La scelta del gioco è stata la cosa più facile: dal momento che *Planescape Torment* era già stato "preso" dall'ITP, la saga di *Fallout* rappresentava un'alternativa di egual valore. La decisione di fare tutto da solo è stata altrettanto rapida e, per assurdo, è stata dettata dalla mia "pigrizia". Semplicemente, non avevo voglia di perder tempo per spiegare le ragioni di determinate scelte stilistiche con altre persone. Di certo, in questo non sono cambiato! Sì, qualche compagno si è unito a me nel corso di quest'avventura, ma solo per brevi periodi; unicamente ThingFish è stato in grado di sopportarmi per l'intera durata della traduzione di *Fallout Tactics*. E così, da quella lontana estate del 2002, mi sono inventato grafico, Web designer, traduttore e persino programmatore. Il resto è venuto da sé.

Quali difficoltà e soddisfazioni hai incontrato durante la lavorazione alla traduzione?
Ragfox: Di soddisfazioni, poche: ma sapere che il mio lavoro ha permesso a molte persone di scoprire dei capolavori come i due *Fallout* mi ripaga delle molte fatiche. Le difficoltà, invece, non si contano e vanno dal dover spulciare la Rete in cerca di editor per il gioco, fino al trovare del tempo libero o soltanto la voglia per continuare a tradurre. Ancora oggi, mi stupisco di avercela fatta.

Che tipo di riscontro hai avuto dagli appassionati di *Fallout* durante e dopo la tua opera?
Ragfox: Fin da subito, c'è stata molta curiosità e altrettanta impazienza. A essere sincero, temevo che l'interessamento iniziale scemasse con il passare del tempo. Fortunatamente, nonostante gli innumerevoli ritardi subiti dalla traduzione di *Fallout 2*, molta gente ha continuato a seguire il mio progetto. Il giorno dell'uscita della prima traduzione, il mio vecchio sito ha registrato 800 accessi prima di "esplodere". A distanza di un anno dalla conclusione del Progetto TIFONE, il totale dei download "registrati" si aggira intorno a 15.000 e ancora oggi ricevo messaggi di giocatori (di tutte le età) che mi ringraziano e si congratulano per la qualità del mio lavoro. Una bella soddisfazione, non credete?

Avevi già giocato e terminato la saga di *Fallout* prima di procedere alla sua traduzione e revisione?
Ragfox: Sì. L'unico che non possedevo era *Fallout Tactics*, che ho comprato e giocato appositamente per tradurlo.



Cosa ne pensi della qualità delle attuali traduzioni in italiano presenti nei giochi?
Ragfox: Raramente gioco titoli in italiano, quindi non sono in grado di dare un giudizio per quel che riguarda le traduzioni ufficiali. I progetti amatoriali, tuttavia, sono un po' il mio "pallino" e cerco sempre di dare un'occhiata ai lavori dei miei "colleghi". Purtroppo, la mia opinione è che la qualità media non sia elevatissima, soprattutto per via della scarsa cura riposta nella stesura del testo italiano. A mio avviso, una traduzione non dev'essere soltanto corretta, dev'essere anche scritta (ragionevolmente) bene. E non importa che sia fatta per passione e gratuitamente: se una cosa vale la pena di farla, vale la pena di farla bene. Non mancano, ovviamente, gli esempi virtuosi, tra cui cito sicuramente la traduzione di *Gabriel Knight 1* realizzata da Hendroz & soci, ma in generale mi piacerebbe vedere un po' più di "labor limae" da parte dei traduttori amatoriali.

GIOCHI COMPUTER

Dal Sol Levante

COSA COMPRIAMO QUESTO MESE?

Diamo un'occhiata alla classifica giapponese dei giochi PC più venduti.

INVIATO DAL GIAPPONE



Jonti Davies è il nostro inviato nella terra del Sol Levante. Ogni mese, dalla lontana Kyoto, ci racconta cosa significhi essere dei videogiocatori su PC in Giappone. Non mancate di seguire le sue cronache.

IL GDR DEI SOGNI

Dando un'occhiata alla classifica giapponese per PC, abbiamo trovato al numero 24 l'originale *RPG School VX* di Enter Brain, un programma con il quale è possibile realizzare il proprio "gioco di ruolo dei sogni" in perfetto stile nipponico. Negli ultimi anni, sono stati sviluppati per console dei titoli simili, ma il programma di Enter Brain si dimostra molto più accessibile e facile da utilizzare. Con *RPG School VX* è possibile creare e programmare gli eventi, scrivere i cosiddetti "script", progettare i propri mondi, modificare la grafica di gioco e persino migliorare il frame-rate. Certo, si tratta di un software abbastanza costoso (si parla di 10.000 yen, circa 60 euro), ma *RPG School VX* è senza dubbio un buon terreno di formazione per i giovani giocatori giapponesi il cui sogno è di lavorare per la leggendaria Square Enix.

IN questa rubrica, ogni mese, siamo soliti trattare dei giochi in fase di sviluppo per il mercato giapponese del PC e di quei titoli che faranno "tendenza" in un prossimo futuro. A questo punto, ci siamo posti una domanda: cosa stanno giocando, attualmente, i videogiocatori nipponici?

Per presentare un quadro dettagliato, abbiamo studiato le classifiche di vendita dei giochi per PC e le sorprese non sono mancate. Il fenomeno nazionale *Monster Hunter* di Capcom (ha fatto letteralmente meraviglie nel mercato console) piazza al primo posto delle classifiche di vendita l'add-on *Monster Hunter Frontier Online Season 3*: prima di raggiungere i negozi, lo scorso 2 luglio, aveva polverizzato ogni record di prevendita sul sito di Amazon (**www.amazon.co.jp**).

Subito dietro il blockbuster di Capcom troviamo *Summer Package 2008* per *Ragnarok Online*. Anche in questo caso, si tratta di un'espansione per un MMORPG molto popolare nella terra del Sol Levante e che si discosta dal sopracitato *Monster Hunter* per un pubblico decisamente più adulto. Nonostante il *Summer Package 2008* sia un add-on piuttosto costoso (si parla di 12.180 yen, circa 74 euro), la sua popolarità è in costante crescita.

Il terzo classificato tra i giochi per PC più venduti è *Lineage Episode Re*, e non fa altro che confermare la passione dei videogiocatori nipponici per i MMORPG di stampo giapponese/asiatico. Fortunatamente, in classifica troviamo anche dei titoli di genere diverso: per esempio, al quarto posto è presente la simulazione gestionale di un aeroporto (in particolare, la nuova edizione *Okinawa* di *I Am an Air Traffic Controller 3*), mentre al settimo posto ci si imbatte in *Clannad Full Voice*, un'avventura ispirata a un popolare anime.

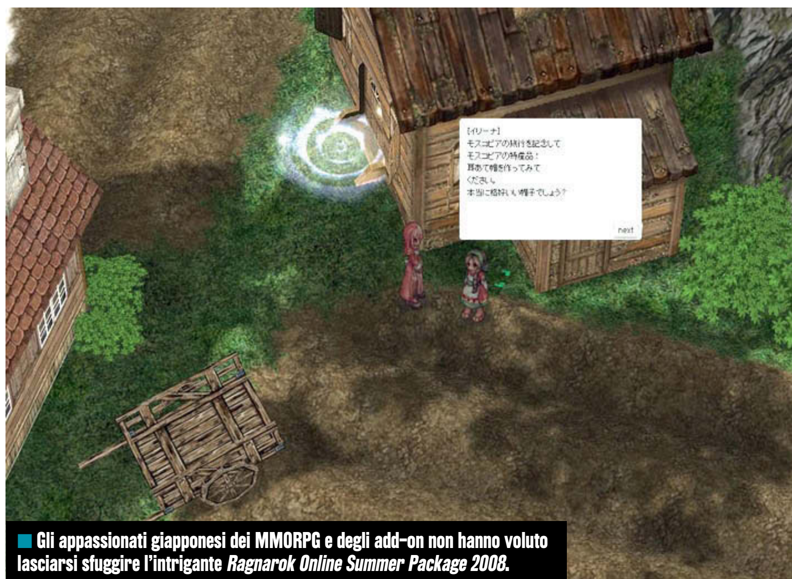
Gli unici titoli di stampo occidentale presenti nella classifica sono lo strepitoso *Crysis* al numero otto, mentre il campione d'incassi di Activision *Call of Duty 4* si piazza al decimo posto. Questo vi dà un'idea delle differenze che intercorrono tra il mercato occidentale e quello orientale dei giochi per computer. GIOCHI COMPUTER



I vostri eroi potrebbero aver bisogno di diversi oggetti: con *RPG School VX* il gioco è fatto.



Monster Hunter Online continua a dominare il mercato giapponese per PC.



Gli appassionati giapponesi dei MMORPG e degli add-on non hanno voluto lasciarsi sfuggire l'intrigante *Ragnarok Online Summer Package 2008*.

Mondi virtuali

LA MACCHINA DELLA GUERRA

Matrix Games e Boku consentono a tutti di programmarsi un wargame.





Anche se il gioco è progettato per scontri di livello "tattico", alcuni creativi hanno saputo inventare scenari su scala strategica.

LINGUA E REQUISITI

The War Engine può essere scaricato gratuitamente dal sito di Matrix Games (**www.matrixgames.com**). Sia il programma, sia la documentazione (dettagliatissima, quasi cento pagine) sono in inglese e una buona conoscenza di tale lingua è indispensabile se si desidera programmare i propri scenari. In compenso, i "requisiti di sistema" sono minimi: un Pentium 200 MHz, 256 MB RAM, scheda video 32 MB e 200 MB liberi su disco fisso. Il gioco supporta il multiplayer via Internet/LAN, oppure si può giocare contro una discreta Intelligenza Artificiale.

ORMAI da qualche anno, società come Matrix Games, Shrapnel Games e Battlefront sono diventate una sorta di "polo" specializzato per la piccola, ma affiatata schiera degli appassionati di giochi di strategia realistica. Ora, proprio Matrix, di certo la più prolifica delle tre, ha messo gratuitamente a disposizione sul proprio sito *The War Engine*, un editor di wargame sviluppato da Boku Games e utilizzato, in passato, da questo gruppo di sviluppatori per creare i propri titoli.

TWE consente di ricostruire battaglie a turni a livello tattico, con ogni unità che rappresenta o un soldato o un veicolo. Malgrado questa possa sembrare una limitazione, il sistema di gioco permette la totale personalizzazione di ogni variabile e può coprire ogni genere, dalla fantascienza al fantasy, e da uno scontro storico tra soldati medievali al raid di un gruppo di predoni in un'ambientazione post-nucleare in stile *Fallout*. Né ci sono limitazioni a ciò che un'unità può rappresentare: avremo così modo di comandare, in uno scenario, una squadra di soldati americani impegnati in combattimento con i vietcong nelle giungle del Sudest asiatico, in un altro un gruppo di astronavi da battaglia in lotta contro una flotta aliena, e in un terzo uno scontro tra giganteschi robot da combattimento in stile *Mech Warrior*.

Il giocatore può definire in dettaglio ogni aspetto dello scenario che intende creare: capacità delle varie armi e armature, impatto dei diversi tipi di terreno sulle operazioni, condizioni atmosferiche e di visibilità, caratteristiche dei veicoli, attacchi "speciali" (come armi chimiche) e così via. Non esistono limiti neppure all'incrocio di generi e, se volete mettere a confronto una gilda di maghi elfici contro dei marine spaziali, o dei soldati della Seconda Guerra Mondiale contro gli alieni de "La Guerra dei Mondi" di H.G. Wells, potrete farlo. Inoltre, più scenari sono collegabili in una campagna, che il progettista può anche rendere "semidinamica" decidendo quale scenario successivo verrà giocato in base ai risultati ottenuti nel precedente.

Infine, i più pigri potranno disinteressarsi completamente della parte progettuale e "limitarsi" ad affrontare uno degli oltre 170 scenari forniti con il gioco, alcuni dei quali già organizzati in campagne – il che, incidentalmente, è un buon modo per rendersi conto delle potenzialità del programma e per iniziare a ideare le proprie battaglie.

GIOCHI COMPUTER



Chi preferisce il corpo a corpo, può sempre organizzare una bella mischia medievale.

Conflitti senza fine

Per facilitare la vita all'aspirante progettista, *The War Engine* include un certo numero "moduli" da cui partire, ognuno dei quali dedicato a una diversa ambientazione: Seconda Guerra Mondiale, fantasy, post-atomica, fantascienza, scontri tra astronavi e perfino "paintball" (ovvero, battaglie all'aria aperta tra gruppi di amici armati con fucili che sparano pallottole di plastica o vernice). Chi lo desidera può modificare i moduli già proposti, sia crearne di completamente nuovi. Per fare un esempio, un modder di nome "Frd55" ha già creato un'espansione dedicata al mondo di "Aliens", il film di James Cameron del 1986, scaricabile dal link www.datafilehost.com/download-ea1b1db7.html





I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Piattaforme/Azione

LEGO INDIANA JONES: LE AVVENTURE ORIGINALI

"L'archeologia si dedica alla ricerca dei fatti. Non della verità."

CON l'uscita nelle sale cinematografiche dell'attesissimo quarto capitolo delle avventure del professor Jones, è il momento di sfruttare e tirare a lucido anche le licenze dei precedenti episodi. LucasArts, seguendo l'ottimo esempio di *LEGO Star Wars*, omaggia l'archeologo più famoso del cinema con *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali*.

Anche in questo caso, si tratta di un misto fra un gioco di piattaforme e un'avventura, in cui si dovranno montare i mattoncini LEGO per costruire gli elementi necessari a proseguire nell'esplorazione. La trama del gioco si rifà ai primi tre, storici capitoli delle peripezie di Indy, riproponendoli in una versione accattivante che piacerà a grandi e piccini. Il demo del gioco è in inglese e vi consentirà di provare il livello "The Lost Temple". Allo stesso modo del gioco completo, anche questa versione dimostrativa supporta la modalità a due giocatori, pertanto potrà unirsi a voi in qualsiasi momento un amico per darvi man forte a superare le mille insidie della giungla.

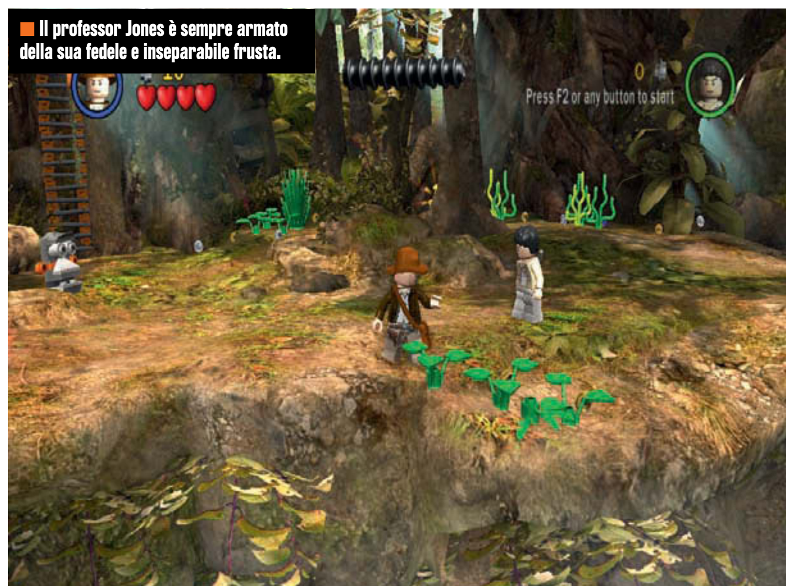


Per installare il gioco è sufficiente avviare la procedura automatica e, dopo aver accettato il solito contratto di licenza, decidere se optare per l'installazione Easy o Custom (l'opzione consigliata è la prima). In pochi minuti, potrete apprezzare la simpatia dei pupazzetti LEGO che fanno garbatamente il verso ai personaggi storici della saga di Indiana Jones, imitandone movenze ed espressioni.

Per ulteriori dettagli sulle peripezie in chiave LEGO di Indy, andate a dare un'occhiata alla recensione del gioco completo apparsa sullo scorso numero di Giochi per il Mio Computer.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
K – Cambia personaggio
J – Frusta
U – Salto
H – Attacco

Casa: LucasArts
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista



Il professor Jones è sempre armato della sua fedele e inseparabile frusta.



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\LucasArts\LEGO Indiana Jones Demo\Uninstall LEGO Indiana Jones Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura/Azione

DEVIL MAY CRY 4

Il diavolo Capcom fa di nuovo capolino su computer.

DOPO il debutto su PC del terzo episodio della serie, *Devil May Cry* torna con il quarto capitolo delle avventure del mezzo demone Dante.

Questa volta, però, dovrà vedersela con quello che è il vero protagonista di *Devil May Cry* 4: Nero. Il demo del gioco è disponibile solo in lingua inglese o giapponese e prevede due modalità: Exterminator (con dieci minuti a disposizione per sbaragliare più nemici possibile) e Executioner (uno scontro nei ghiacci contro il boss Berial).

Per completare l'installazione, accettate il contratto di licenza e optate per una delle due modalità previste: Complete o Custom. La prima occuperà circa 720 MB del vostro hard disk ma è la soluzione più semplice e veloce se non avete problemi di spazio su disco fisso.

All'interno della cartella **DEMO\Devil May Cry 4** presente nel DVD allegato, troverete anche il file **DevilMayCry4_Benchmark.exe** che, una volta installato, permette di testare la configurazione hardware del vostro PC. Per usufruire di questo servizio, è sufficiente installare il programma (l'operazione richiede qualche minuto): questo rileverà le impostazioni hardware del PC e simulerà l'esperienza di gioco permettendovi di scoprire in che modo verrà visualizzato sul vostro PC. L'installazione del benchmark non è indispensabile per il funzionamento del demo e può essere ignorata. Sia il demo, sia il benchmark supportano le DirectX 9 e 10.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
K – Salto
J – Fuoco
I – Attacco

Casa: Capcom
Requisiti: CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **DEVIL MAY CRY 4 TRIAL**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.





■ Il demo di *Devil May Cry 4* dà modo di visitare due scenari del gioco completo.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi shareware che spaziano dal più classico sparatutto in stile *Space Invaders* ai minigiochi che metteno alla prova le meningi di grandi e piccini. Gli appassionati di giochi da tavolo, invece, apprezzeranno molto la presenza di una versione virtuale del divertente "Cluedo". Tutti i giochi proposti hanno la durata di sessanta minuti.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Oltre al manuale in formato PDF del gioco allegato a GMC, che questo mese è *War Front: Turning Point*, troverete anche una nuova versione dell'editor ufficiale di *Enemy Territory: Quake Wars*. Il vero pezzo forte della sezione dedicata ai MOD, però, è il pacchetto contenente quattro nuove mappe multiplayer per *Call of Duty 4*, le stesse già disponibili per la versione Xbox 360 del gioco.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato di *Far Cry 2*, FPS di cui trovate anche una ghiotta Anteprima a pagina 32.



Avventura grafica/GdR

PENNY ARCADE ADVENTURES: EPISODE ONE

Dai fumetti alle avventure grafiche il passo è breve.

GRAZIE al successo del loro fumetto online a tema videoludico, gli autori di "Penny Arcade" attraversano la barricata, si trasformano in veri e propri creatori di videogiochi e firmano la saga *Penny Arcade Adventures*.

COMANDI PRINCIPALI
Nel mondo di Penny Arcade tutto è a portata di mouse.

Il primo episodio della serie è *Penny Arcade Adventures Episode One: On the Rain-Slick Precipice of Darkness*, ed è disponibile esclusivamente in versione scaricabile. Il demo vi permetterà di provare una parte di questa avventura grafica mista a un GdR: muovete il personaggio con il mouse per esplorare e interagire con l'ambiente e affrontate i combattimenti con i nemici in una battaglia in stile GdR. Nella cartella di installazione del gioco troverete il manuale in inglese in formato PDF.

Come nel caso della serie *Sam & Max*, la versione dimostrativa contiene già il gioco completo, da sbloccare cliccando sull'apposita voce del menu principale e inserendo il codice d'acquisto. Per ottenerlo, cliccate su "Buy now!" e preparatevi a spendere circa tredici euro: sono indispensabili la connessione a Internet e una carta di credito.

Casa: Greenhouse Games
Requisiti: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista





All'inizio del gioco, potrete personalizzare il vostro personaggio scegliendone l'aspetto e l'abbigliamento.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Hothead Games\Precipice of Darkness\Uninstall On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode One** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura grafica

DRACULA: ORIGIN

Dalla Transilvania con orrore per un'avventura al sapore di aglio.

DEMO giocabile in italiano per la nuova avventura di Frogwares dedicata al celebre vampiro Dracula.

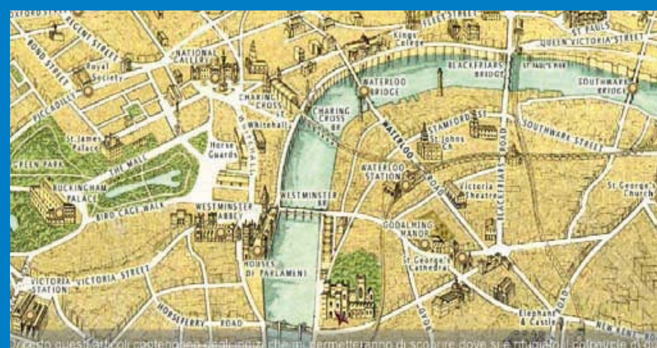
Il vero protagonista, però, è il professor Van Helsing, che sarà impersonato dal giocatore e dovrà viaggiare da Londra, al Cairo e fino alla Transilvania, sulle tracce dell'oscuro principe delle tenebre. *Dracula: Origin* narra il percorso di perdizione del conte che, da fervente cristiano, si trasforma in alleato del demonio in seguito alla morte della sua amata. Dracula scoprirà l'esistenza di un antico rituale in grado di riportare in vita le anime dannate e si metterà alla ricerca del manoscritto contenente le istruzioni per il rito, seminando il terrore.

La versione dimostrativa di *Dracula: Origin* consente di provare solo una porzione del gioco completo, ma è comunque utile per apprezzare l'atmosfera gotica e la grafica evocativa.

COMANDI PRINCIPALI
Come una classica avventura grafica, il personaggio e le sue azioni sono controllate tramite mouse, ma la tastiera offre anche delle utili scorciatoie per accedere rapidamente ad alcuni menu di gioco.

E – Dialoghi Salvati
T – Documenti
I – Inventario
SPAZIO – Aiuto

Casa: Focus Home Interactive
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista





Un aspetto molto curato del gioco è la grafica, dallo stile gotico e romantico.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Focus\Frogwares\Dracula Origin DEMO\Disinstalla il gioco** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione degli eventuali file di salvataggio.

Gli altri demo


SANGO 2


OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

BUS SIMULATOR

Genere: Simulazione di autobus
Casa: Avanquest software
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64B RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Non serve una patente particolare per mettersi alla guida degli autobus di *Bus Simulator*. Grazie a questo demo, avrete modo di provare un solo livello fra quelli presenti nel gioco completo. Avrete a disposizione un autobus con cui effettuare un percorso di linea all'interno della città.

OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

Genere: Avventura grafica
Casa: Blue Label Entertainment
Requisiti: CPU 1.3 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo in inglese per una nuova avventura grafica dal taglio "thriller" realizzata dagli stessi autori di *The Momento of Silence*. Compito del giocatore sarà proprio impersonare uno psichiatra dell'esercito americano impegnato a esplorare la mente di alcuni personaggi, per indagare le varie sfaccettature della violenza. Il demo propone una piccola porzione del gioco completo.

SANGO 2

Genere: Strategico
Casa: Magitech Corporation
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

Demo single e multiplayer dello strategico di Magitech Corporation ambientato in Cina e basato su "il romanzo dei Tre Regni". Il gioco completo permette di impersonare uno dei tre signori dell'epoca (Liu Bei, Cao Cao e Yuan Shao), mentre il demo metterà a disposizione un solo protagonista con il suo esercito. All'interno della cartella di installazione del gioco, accessibile dal menu Start nel percorso **Programmi\Magitech Corporation\Sango 2**, troverete un indispensabile manuale in inglese, in formato PDF. Considerate le dimensioni del demo, per velocizzare l'installazione è consigliabile copiare sul proprio hard disk il file di installazione. Per disinstallare *Sango 2* accedete al Pannello di controllo dal menu Start, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Sango 2 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di


BUS SIMULATOR

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.5
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

CALL OF DUTY 4 V1.6

Quattro nuove mappe per il multiplayer di CoD 4!

FINALMENTE disponibile anche per la versione PC di *Call of Duty 4*, il "Variety Map Pack" precedentemente distribuito per l'edizione per Xbox 360 del gioco. Si tratta di quattro nuove mappe multiplayer: Creek, Chinatown, Broadcast e Killhouse.

Creek è ambientata in un villaggio che fornisce numerosi nascondigli per cecchini e imboscate, e prevede caverne sotterranee, fitti alberi e rocce: l'ideale per la partite con team numerosi. Chinatown è una rivisitazione della mappa "Carentan" e ospita i giocatori in nebbioso distretto di Chinatown. Lo scenario notturno è illuminato solo dalla luna piena e dai neon della città e offre strade, cortili e negozi, dimostrandosi adatto a tutte le modalità di gioco.

Un'altra mappa ideale per i team numerosi è Broadcast, che si svolge in una stazione televisiva suddivisa in vari piani e circondata da ampie aree di parcheggio ed edifici in cui possono appostarsi i cecchini. Killhouse, invece, garantisce ostacoli e dinamiche interessanti per le squadre composte da pochi elementi. **Il pacchetto di mappe per *Call of Duty 4* è contenuto all'interno della sezione Patch.**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS SDK V1.5

Nuova versione per l'editor ufficiale (Software Development Kit) dello sparatutto multiplayer *Enemy Territory: Quake Wars*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER WAR FRONT: TURNING POINT

All'interno della cartella troverete il manuale del gioco in italiano in formato pdf di *War Front: Turning Point*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC.



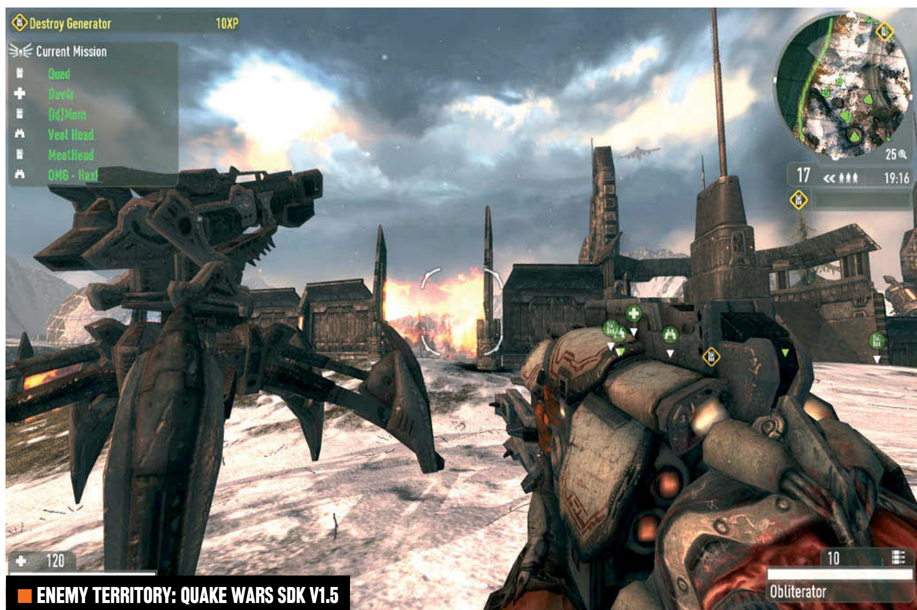
CALL OF DUTY 4 V1.6



CALL OF DUTY 4 V1.6



WAR FRONT: TURNING POINT



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS SDK V1.5

Patch

WORLD IN CONFLICT V1.008
Nuova patch per l'edizione italiana dello strategico di Massive Entertainment, che corregge alcuni bug ed effettua delle modifiche al bilanciamento. Inoltre, inserisce nuove opzioni per Massgate, come banner e testi esplicativi.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.5
Patch che aggiorna il gioco dalla versione 1.0 alla 1.5 e provvede a risolvere bug assortiti, migliora l'interfaccia utente, i bot nonché rank e statistiche. Al momento dell'installazione, la patch vi offrirà anche la possibilità di installare PunkBuster.

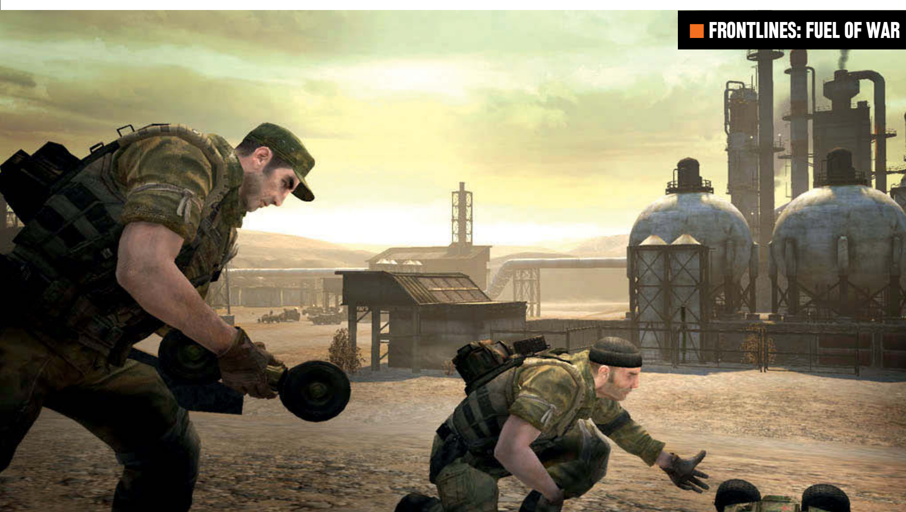
ASSASSIN'S CREED V1.02
Un aggiornamento ufficiale per *Assassin's Creed* che si occupa di intervenire su alcuni bug mirati: rari casi di crash del gioco mentre si è cavallo; problemi di visualizzazione dell'abito di Altari riscontrati con alcune schede grafiche; problemi grafici con i corpi morti e nella battaglia finale. Inoltre, la patch aggiunge il supporto per le versioni x64 di Windows.

GUITAR HERO 3 V1.3
Il file aggiorna il gioco alla versione 1.3, inserisce una nuova "Front row cam" e alcune opzioni per i laptop e garantisce il supporto per i chip grafici Intel x3100.

BATTLEFIELD 2142 V1.50
Aria di novità per *Battlefield 2142*: EA ha deciso di includere in un aggiornamento ufficiale delle mappe create dalla community: Wake Island 2142 e Operation Shingle. La patch comprende anche il supporto widescreen, una modalità senza l'uso di veicoli e una Conquest Assault.

FRONTLINES: FUEL OF WAR V1.1.0
Nuova patch ufficiale che risolve i problemi di crash occasionali, migliora l'interfaccia utente e attua alcune modifiche alla giocabilità. Inoltre, aggiunge le opzioni PunkBuster e Spawn Protection che prevengono l'uso di cheat ed evitano che i giocatori vengano immediatamente uccisi al momento del respawn.

RAINBOW SIX VEGAS 2 V1.02
Nuova patch ufficiale per la famosa serie di Ubisoft. L'aggiornamento corregge vari bug e aggiunge le opzioni Speech Recognition, KillCam e SwapTeam.


FRONTLINES: FUEL OF WAR



ASSASSIN'S CREED

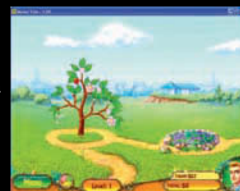
Shareware

CLUE CLASSIC

Versione virtuale di uno dei giochi da tavolo più amati, il "Cluedo". Il gioco è proposto in lingua inglese ed è basato sulle medesime regole dell'edizione originale: parte dello schermo sarà occupata dal classico tabellone, mentre sulla destra avrete modo di prendere tutti gli appunti del caso, che vi porteranno all'individuazione del colpevole del delitto.

TITAN ATTACKS

Nostalgia del caro, vecchio *Space Invaders*? Se le invasioni aliene sono il vostro pane quotidiano, allora non potete fare a meno di provare *Titan Attacks*, che metterà nelle vostre mani il destino della Terra, nel mirino degli invasori provenienti da Titano. Il gioco è un classico sparatutto in cui occorre pilotare da destra a sinistra un cannone situato nella parte bassa dello schermo.

MONEY TREE

Chi l'ha detto che i soldi non crescono sugli alberi? Servitevi dei vostri riflessi per coltivare le piante e raccoglierne i frutti: occasionalmente, troverete ad aspettarvi fra i rami anche delle mazzetta di banconote, non lasciatevele scappare. Potrete provare gratuitamente *Money Tree* per sessanta minuti. Conquistate il cuore della bella Elizabeth prendendovi cura del suo giardino!

THE AMAZING TRAIN

Una serie di minigiochi che metteranno alla prova la memoria, così come la logica. Non mancheranno nemmeno la matematica e un pizzico di riflessi, indispensabili per portare a compimento tutte le missioni proposte. Scegliete una delle tre modalità proposte: Test, Quest e Practice. Il gioco è in lingua inglese e può essere provato per sessanta minuti.

VIRTUAL VILLAGERS: THE SECRET CITY

Terzo capitolo della serie *Virtual Villagers* che vi sfiderà a ripopolare le rovine di un'antica città. Guidate gli isolani attraverso il lungo viaggio verso la civilizzazione, cercando di guadagnare esperienza e nuove conoscenze tecnologiche. Come per tutti gli shareware proposti, anche in questo caso è possibile provare il gioco per una sola ora.

Video

Far Cry 2



Le truppe con la svastica hanno conquistato l'Europa, in una fantastoria tutta da giocare!

guida al GIOCO COMPLETO

WAR FRONT - TURNING POINT

Come giocare

Per giocare a *War Front – Turning Point* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di War Front – Turnig Point**. In seguito, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > 10TACLE STUDIOS > War Front – Turning Point > War Front – Turning Point**.

Manuale e tutorial

Troverete il manuale di *War Front – Turning Point* nel DVD demo di GMC, all'interno della directory **Dati\Mod\Materale aggiuntivo per War Front\Manuale in italiano**. Si tratta di un file di una cinquantina di pagine, tutte in italiano, che potrà essere letto con Acrobat Reader (nel caso il programma non fosse già installato sul vostro PC, potete trovarlo all'interno del DVD demo, nella sezione Utility). La consultazione di questo documento si rivela utile per capire le profonde differenze tra i tre diversi eserciti presenti in *War Front – Turning Point*. In ogni caso, per facilitarvi il compito, in queste 4 pagine di guida abbiamo riassunto tutti i punti fondamentali la cui conoscenza risulta indispensabile per uscire vincitori dai vari scontri. Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste una vera e propria sezione del gioco a esso dedicata.

In italiano

War Front – Turning Point è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda il manuale e i testi a schermo. Il parlato è in inglese, ma interamente sottotitolato in italiano.

I giochi strategici in tempo reale rappresentano uno dei generi più amati dai possessori di PC. Ce ne sono di tutti i tipi, da quelli che consentono di far evolvere la propria società dall'oscurità delle caverne allo splendore dell'era tecnologica, fino a quelli futuristici, pieni di pianeti sconosciuti e di incredibili astronavi. Pochi RTS, però, possono vantare una trama entusiasmante e un'ambientazione riuscita come quella di *War Front – Turning Point*.

Gli sviluppatori, infatti, hanno immaginato uno scenario fantapolitico in cui l'Europa è stata conquistata dalla Germania nazista e il conflitto non si è ancora risolto. Ciò ha permesso di aggiungere, tra le armate presenti in gioco, tutti quei progetti rimasti solo sulla carta: la risultante è una coesistenza di armi e mezzi realmente esistiti e impiegati, come per esempio i carri armati Panther, unitamente a equipaggiamenti bizzarri, come i jetpack della Wehrmacht.

Il risultato è divertente e anche molto impegnativo, tanto che *War Front – Turning Point* richiederà delle ottime abilità tattiche. Ognuna delle missioni presentate nella campagna principale, infatti, inizia con un esiguo manipolo di uomini e il vostro obiettivo sarà di costruire un potente esercito per avere la meglio sui nemici. Per farlo bisognerà, investire nella costruzione di infrastrutture e nella ricerca di nuove tecnologie. La struttura di gioco è classica, visto che tutto ruota intorno alla raccolta di risorse, qui rappresentate da banche, trivelle e miniere.

A rendere *War Front* ancora più interessante ci pensa il buon comparto grafico, caratterizzato da ambientazioni varie e molto ispirate e da ottimi filmati di intermezzo, che hanno il compito di raccontare la trama. Anche il sonoro si attesta su buoni livelli, caratterizzato com'è da una colonna riuscita e da effetti realistici. Preparatevi a combattere: l'obiettivo è il mondo! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Per sopravvivere agli attacchi nemici, bisognerà disporre di un buon esercito.





Alcuni eroi alleati sono in grado di riparare i mezzi che si trovano nelle vicinanze.

Installazione e disinstallazione di War Front – Turning Point

Per installare *War Front – Turning Point* dovrete inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **AutoRun.exe**. A questo punto, premete **Avanti**, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e confermate con **Avanti** per tre volte, così da dare il via al processo di installazione del gioco (ci metterà del tempo, non preoccupatevi). Al termine, scegliete se installare le librerie DirectX 9.0c.
Per disinstallare *War Front – Turning Point* dal PC, basterà seguire il percorso **Start > Programmi > 10TACLE STUDIOS > War Front – Turning Point > Disinstalla War Front – Turning Point**. Una volta aperta la finestra di dialogo, cliccate su **Avanti** e decidete se mantenere i vostri salvataggi. Al termine del processo, premete su **Fine**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *War Front – Turning Point* è costituito da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM,, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c con supporto Pixel Shader (GeForce3, Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, 3,5 GB su disco fisso e un lettore DVD-ROM. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB compatibile DirectX 9.0c e una Internet per giocare online.
I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

I comandi

Il sistema di controllo di *War Front – Turning Point* è semplice, e tutto può essere gestito tramite il mouse. Esistono, però, numerosi comandi rapidi che vi permetteranno di essere ancora più veloci nei combattimenti:

Ordini delle unità

- **G –** pattuglia
- **A –** movimento d'attacco
- **K –** attacco
- **S –** ferma
- **P –** attacca posizione (solo artiglieria)
- **R –** conquista (solo fanteria)
- **D –** interra/dissotterra (solo carri sovietici)

Gestione delle unità

- **F1 –** eroe 1
- **F2 –** eroe 2
- **F3 –** eroe 3
- **Ctrl+numero da 0 a 9 –** assegna una selezione a un gruppo numerato
- **Numero da 0 a 9 –** seleziona un gruppo numerato
- **Ctrl + C –** seleziona tutte le unità scelte
- **W –** seleziona tutte le unità aeree
- **Q –** seleziona tutte le unità di terra

Controlli generici di gioco

- **Ctrl + S –** salva partita
- **Ctrl + L –** carica partita
- **F6 –** salvataggio rapido
- **F9 –** caricamento rapido
- **F10 –** mostra gli obiettivi
- **H –** visualizza il quartier generale
- **Ctrl + R –** ripara tutti gli edifici
- **Ctrl + W –** seleziona i genieri inattivi
- **Spazio –** visualizza ultimo evento

Controlli della visuale

- **Maiusc + C –** ripristina visuale
- **F –** passa alla visuale FPS (solo bunker)
- **T –** passa alla visuale posteriore (solo veicoli)

Il codice di gioco

Al primo avvio di *War Front – Turning Point* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale non potrete giocare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di gioco fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

5b23-445c-9c74-6cf7

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *War Front – Turning Point* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.





Premendo il pulsante F10 sarà possibile consultare gli obiettivi della missione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *War Front - Turning Point* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

L'importanza della tattica: per venire a capo delle complesse missioni presentate in *War Front*, non basterà possedere un valido esercito e un grande quantitativo di denaro. Occorrerà anche dimostrare delle buone abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio gli attacchi.
Salvate: spesso, le sfide presentate in *War Front – Turning Point* si rivelano molto lunghe e impegnative. Meglio, quindi, affidarsi alla comodità dei quicksave (**F6**) per mettere al sicuro i propri progressi e per evitare che, in caso di sconfitta, si debbano riaffrontare parti già viste di una missione.
L'importanza del denaro: ogni armata e costruzione costa un certo quantitativo di denaro. Occorre, quindi, accumularne il più possibile, sfruttando i raccoglitori di risorse e occupando banche e trivelle.
Puntate sulla tecnologia: per vincere una guerra è indispensabile contare su unità ben addestrate e all'avanguardia. Proprio per questa ragione, è indispensabile investire i propri fondi nella ricerca di aggiornamenti tecnologici, visto che questi assicurano degli importanti vantaggi alla propria fazione.
Con calma!: anche se disponete di un esercito potente e versatile, è sempre una pessima idea avanzare a testa bassa verso l'ignoto, alla ricerca di nemici da eliminare. Meglio esplorare prima il terreno con ricognitori e spie, in modo da identificare la posizione e l'entità delle forze avversarie.

Le risorse



Per avere la meglio sui propri nemici è indispensabile possedere unità potenti e ben addestrate. Tutto, però, ha un prezzo e, proprio per questa ragione, è importante immagazzinare il maggior numero di risorse disponibili. In linea generale, ci sono tre modi per farlo:

Conquista: conquistando con la fanteria alcune strutture, come per esempio le trivelle e le banche, si otterranno dei fondi extra.
Raccolta: una volta creato un deposito di rifornimenti, bisognerà utilizzare i raccoglitori, particolari unità mobili per raccogliere le risorse presenti sul campo di battaglia sotto forma di miniere e riserve.
Rifornimenti: sfruttando le zone di lancio presenti sulla mappa, è possibile farsi recapitare regolarmente casse contenenti risorse.

Gli eroi di War Front – Turning Point

A rendere gli scontri ancora più interessanti e tattici, ci pensa la possibilità di mettere a capo delle proprie armate degli eroi, capaci da soli di modificare il corso di una battaglia. Ognuno di loro è dotato di specifiche abilità che, se sfruttate a dovere, assicurano importanti vantaggi negli scontri.

ALLEATI
Colonnello John Lynch: l'eroe principale delle forze alleate è armato con un potente lanciagranate, particolarmente efficace contro la fanteria, i veicoli leggeri e gli edifici. Il colonnello, inoltre, può contare su una serie di abilità che gli consentono di riparare i mezzi alleati e di lanciare bombe incendiarie. La sua presenza incrementa anche la protezione della corazza di ogni veicolo che gli sta vicino.
Anna Herzog: coraggiosa e determinata, Anna è un agente segreto britannico, dotata di grande fascino e astuzia. Proprio per questa ragione, è in grado di aumentare il campo visivo delle forze alleate e di arrestare per un certo periodo gli attacchi nemici.
Vincent Sagnier: questo comandante francese si rivela molto abile con gli esplosivi. Non solo può far saltare in aria le strutture avversarie, ma protegge anche i propri compagni, riducendo del 50% tutti i danni provocati dalle esplosioni nemiche.

TEDESCHI
Roland Hellmann: è il principale eroe tedesco ed è equipaggiato con un potente panzerfaust a tre canne modificato, che lo rende letale contro i veicoli pesanti e leggeri. Le sue abilità principali sono: Audacia (l'eroe riceve 30 punti armatura aggiuntivi per 30 secondi) e Fuoco rapido (aumenta la gittata dell'arma del 10%).
Dietrich Preiss: veterano della resistenza tedesca, Preiss è un maestro del sabotaggio, dell'inganno e delle operazioni di ricognizione. È in grado di diminuire la gittata delle unità nemiche che si trovano nel suo campo d'azione e anche di richiamare rinforzi.
Elsa Adler: giovane e dotata spia tedesca, Elsa è rapida, precisa e capace di tirarsi sempre fuori dai guai. Può aumentare la velocità di rigenerazione delle forze alleate e può anche incrementare la velocità di spostamento delle truppe.

SOVIETICI
Aleksei Mikhalkiv: si tratta di uno dei più famosi eroi dell'Armata Rossa. Grazie alle sue mitragliatrici, risulta letale contro quasi tutte le unità. A rendere questo personaggio ancora più pericoloso ci pensano le numerose abilità di cui dispone. Si va dalla Raffica, una sorta di super attacco che colpisce più obiettivi contemporaneamente , fino al Terrore, una speciale abilità che riduce del 20% il tasso di fuoco delle unità ostili.
Nadia Amanova: furtiva e letale, l'agente speciale Nadia può contare su delle ottime abilità di mimetizzazione, capaci di celare lei e le truppe vicine agli occhi dei nemici.
Generale Nazarov: eccezionale leader, il generale Nazarov, oltre a disporre di una grande intelligenza tattica, si rivela anche un ottimo cecchino.

L'interfaccia al fronte

L'interfaccia di *War Front – Turning Point* è molto funzionale e consente di tenere sempre sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri. Ecco dove trovarle:

1) Mini-mappa: questo utile strumento consente di avere sempre una visuale d'insieme del campo di battaglia. Oltre a ciò, permette anche di visualizzare le unità nemiche e alleate (rispettivamente punti rossi e verdi) e gli obiettivi della missione.

2) Interfaccia Azione: in questa sezione sono contenuti tutti i pulsanti azione della struttura o dell'unità selezionata. Da questo pannello sarà possibile gestire la costruzione, le strategie di combattimento e la ricerca di abilità delle vostre unità.

3) Risorse: in questa barra vengono indicate la quantità di risorse a disposizione, l'energia erogata dai propri generatori e il limite di forze armate.

4) Unità inattive: nella parte sinistra del pannello azione si trovano i pulsanti che consentono di richiamare le strutture o le unità inattive e di ripristinare la visuale predefinita del gioco.



5) Vendita: nella parte destra del pannello, accanto al pulsante che serve per vendere una struttura, trova posto anche quello adibito all'eliminazione delle proprie unità.

6) Informazioni: in questa finestra sono riportate le principali informazioni sull ' unità o sulla struttura selezionata. Grazie a essa, sarà possibile valutare il livello di salute, l'elenco di produzione o le eventuali unità trasportate.

7) Barra di scelta rapida: mostra il numero di gruppi di unità che è consentito selezionare.

8) Messaggi: tutte le volte che gli obiettivi della missione verranno aggiornati, comparirà un messaggio nella parte centrale sinistra dello schermo.

L'energia

In *War Front – Turning Point* ci sono due fazioni che devono assicurare un apporto costante di energia ai propri edifici; si tratta dei tedeschi e dei russi. A differenza delle forze alleate, infatti, le cui infrastrutture ricevono automaticamente elettricità, gli altri eserciti sono tenuti a costruire generatori per consentire un buon funzionamento della base.



Sarà possibile comandare personalmente le torrette della propria base grazie a una visuale simile a quella di un FPS.

Le unità di supporto

Durante le missioni, sarà possibile richiedere l'intervento di diverse unità di supporto. Per farlo, però, occorre possedere particolari edifici, come gli aeroporti. In questo modo, sarà possibile, per esempio, farsi paracadutare direttamente sul campo di battaglia dei soldati super addestrati, oppure richiedere l'intervento di un bombardiere per eliminare alcune postazioni di artiglieria nemica.





Le forze scelte

Mano a mano che procederete nell'avventura, anche i vostri soldati aumenteranno la propria abilità, sopravvivendo alle battaglie e uccidendo i nemici. In questo modo, guadagneranno livelli di esperienza (in tutto ce ne sono 4) e aumenteranno di conseguenza la propria salute e combattività. Proprio per questa ragione, è sempre una buona idea affrontare una nuova missione con quanti più veterani possibile, visto che tali soldati si rivelano più efficaci in battaglia.



Conoscere le differenze

I tre eserciti presenti in *War Front – Turning Point* sono caratterizzati da alcune differenze, che devono essere sfruttate a proprio vantaggio per avere la meglio sugli avversari. Non solo le infrastrutture che si possono costruire sono diverse (per esempio, gli Alleati non avranno bisogno di generatori elettrici per mantenere in funzione gli edifici), ma anche le truppe disponibili per ogni fazione risultano uniche. I sovietici possono contare su una fanteria potente e ben armata, che comprende anche i lanciatori di bombe Molotov, mentre devono accontentarsi di un'aviazione poco efficace. Gli Alleati, al contrario, potranno addirittura sganciare micidiali bombe atomiche sulle postazioni avversarie.





Battaglie online

Ad aumentare ulteriormente la longevità di *War Front – Turning Point* ci pensa la possibilità di confrontarsi contro altri strateghi in carne e ossa in emozionanti sfide multiplayer. Per prima cosa, dovrete decidere se incontrare i vostri amici su una rete LAN oppure in Internet. In quest'ultimo caso bisognerà selezionare il proprio account GameSpy (nel caso non ne possediate uno, potrete crearlo al momento). A questo punto, dovrete solo decidere se partecipare a una partita online o ospitarne una. Esistono modalità di gioco differenti:

Deathmatch/Deathmatch a squadre: in questo tipo di scontro, il vostro obiettivo sarà di annientare tutti gli avversari presenti in campo, distruggendone le unità e le infrastrutture.

Ordini segreti: per vincere, occorre portare a termine una serie di obiettivi, assegnati prima dell'inizio dello scontro.

Conquista: in questa modalità, oltre alle regole del Deathmatch, vince la partita il giocatore che riesce a occupare tutte le aree di conquista del nemico per un determinato periodo di tempo.

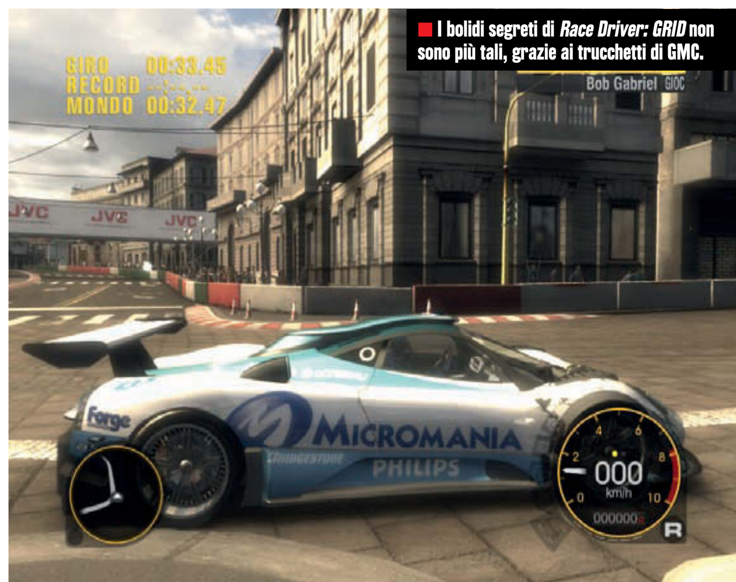


È consentito prendere possesso dei veicoli abbandonati.

GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:   5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!



I bolidi segreti di *Race Driver: GRID* non sono più tali, grazie ai trucchetti di GMC.



RACE DRIVER: GRID

Modalità Trucchi

Abbiamo scoperto alcuni bolidi segreti celati tra le maglie di *Race Driver: GRID* e li proponiamo a tutti i nostri lettori, corredati delle password necessarie a sbloccarli. Per ingrandire il vostro garage, dovrete andare nel menu principale di *GRID*, entrare nelle opzioni, selezionare la voce Codici Bonus e aprire la schermata d'inserimento dei trucchi. Ora, digitate le seguenti combinazioni di caratteri per sbloccare le vetture associate:

PASSWORD	EFFETTO
TUN58396	Sblocca tutte le vetture per le gare drift
MUS59279	Sblocca tutte le muscle cars
P47203845	Sblocca la Aston Martin DBR9 con la livrea sponsorizzata da Play.com
G29782655	Sblocca la BMW 320si con la livrea sponsorizzata da Gamestation
F93857372	Sblocca la Buchbinder Emotional Engineering BMW 320si
M38572343	Sblocca la PAGANI ZONDA con la livrea sponsorizzata da Micromania

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Modalità Trucchi

Nel caso foste in difetto di strategia e pazienza, per avventurarvi tra le insidie della Storia antica di *Europa Universalis: Rome* vi basterà tenere premuto il tasto **Alt** e digitare sul tastierino numerico i tasti **2** e **1** in sequenza. Dopodiché, rilasciate il tasto **Alt**. Se avrete eseguito correttamente questa semplice manovra, si aprirà la console di comando e potrete agilmente inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
cash	Aggiunge ai vostri forzieri la somma di 5.000 sesterzi
stability	Aggiunge 3 punti alla stabilità della regione selezionata nel momento d'inserimento del codice
event 2804	Permette di completare una ricerca nelle tecnologie civili
event 2600	Permette di completare una ricerca nelle tecnologie per la costruzione
event 2704	Permette di completare una ricerca nelle tecnologie per l'esplorazione via terra
event 2904	Permette di completare una ricerca nelle tecnologie per l'esplorazione navale
event 2506	Permette di completare un investimento in campo religioso

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Modalità Trucchi

La rubrica dei trucchi di GMC fa un'altra incursione nel mondo degli RTS per aggiornare la lista delle gabole relative a uno dei giochi più apprezzati di questo genere, ovvero *Age of Empires III*, con la sua espansione dedicata agli imperi Asiatici. Premete **Invio** sulla tastiera in qualsiasi momento del gioco e inserite i seguenti trucchi:

CODICE	EFFETTO
Shiver me Timpers!	Permette di distruggere tutte le imbarcazioni presenti sullo schermo
a recent study indicated that 100% of herdables are obese	Rende tutti gli animali presenti sulla mappa obesi
<nature is cured>	Permette di aggiungere alle vostre risorse 10.000 unità di legname


Difendere i confini di Roma è un gioco da ragazzi, grazie alle nostre gabole.

give me liberty or give me coin	Permette di aggiungere alle vostre risorse 10.000 pezzi d'oro
medium rare please	Permette di aggiungere alle vostre risorse 10.000 unità di cibo
<censored>	Permette di aggiungere alle vostre risorse 10.000 unità di legname
nova & orion	Permette di aggiungere alle vostre risorse 10.000 punti esperienza
this is too hard	Permette di vincere istantaneamente la battaglia combattuta in quel momento
x marks the spot	Mostra tutta la mappa, mentre rimane la nebbia di guerra
sooo good	Permette di mostrare su schermo il nome di una delle vostre unità quando questa distrugge un nemico o un edificio avversario
Jacquesiscute	Fa comparire 20 Moschettieri al centro della vostra città
Jakeiscute	Fa comparire 20 Schermidori al centro della vostra città
where's that axe?	Fa comparire sulo schermo l'unità speciale George Crushington
tuck tuck tuck	Fa comparire sulo schermo l'unità speciale Tommynator
ya gotta make do with what ya got	Fa comparire sulo schermo l'unità speciale Bombardino Mediocre
speed always wins	Aumenta la velocità di costruzione, ricerca e stivaggio delle merci

GIOCHI COMPUTER



Joint Task Force

Modalità Trucchi
L'avvincente strategico allegato lo scorso mese con la versione budget di GMC è uno di quei giochi in grado di incollare chiunque allo schermo. Nel caso incontraste qualche fatica più del previsto nello sgominare terroristi ed eserciti ribelli, vi possiamo fornire la soluzione a tutti i problemi. Vi basterà premere **Invio** in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando e inserire i seguenti codici. Il corretto inserimento delle gabole farà apparire un messaggio sullo schermo:
Attenzione: Di seguito troverete tre tabelle, ognuna riferita a una versione specifica del gioco, in quanto, applicando le patch per aggiornare il software alle versioni 1.1 e 1.2 cambieranno le gabole a disposizione e anche le password necessarie per attivarle.



VERSIONE 1.0

CODICE	EFFETTO
mo money	Aggiunge 1.000 dollari alla vostra riserva
shield	Attiva l'invincibilità per la vostra squadra
zidane	Abilita le uccisioni istantanee
szalo	Abilita le uccisioni istantanee
chuck norris	Abilita le uccisioni istantanee
mo xp	Aumenta di uno il livello di esperienza di tutti i membri della squadra
refill	Sblocca tutti gli ordini da impartire alla vostra squadra
joyride	Permette di vincere istantaneamente la missione in corso

VERSIONE 1.1

CODICE	EFFETTO
Highlander	Attiva l'invincibilità per la vostra squadra
Terminator	Abilita le uccisioni istantanee
GodFather	Sblocca tutti gli ordini da impartire alla vostra squadra
James Bond	Permette di vincere istantaneamente la missione in corso

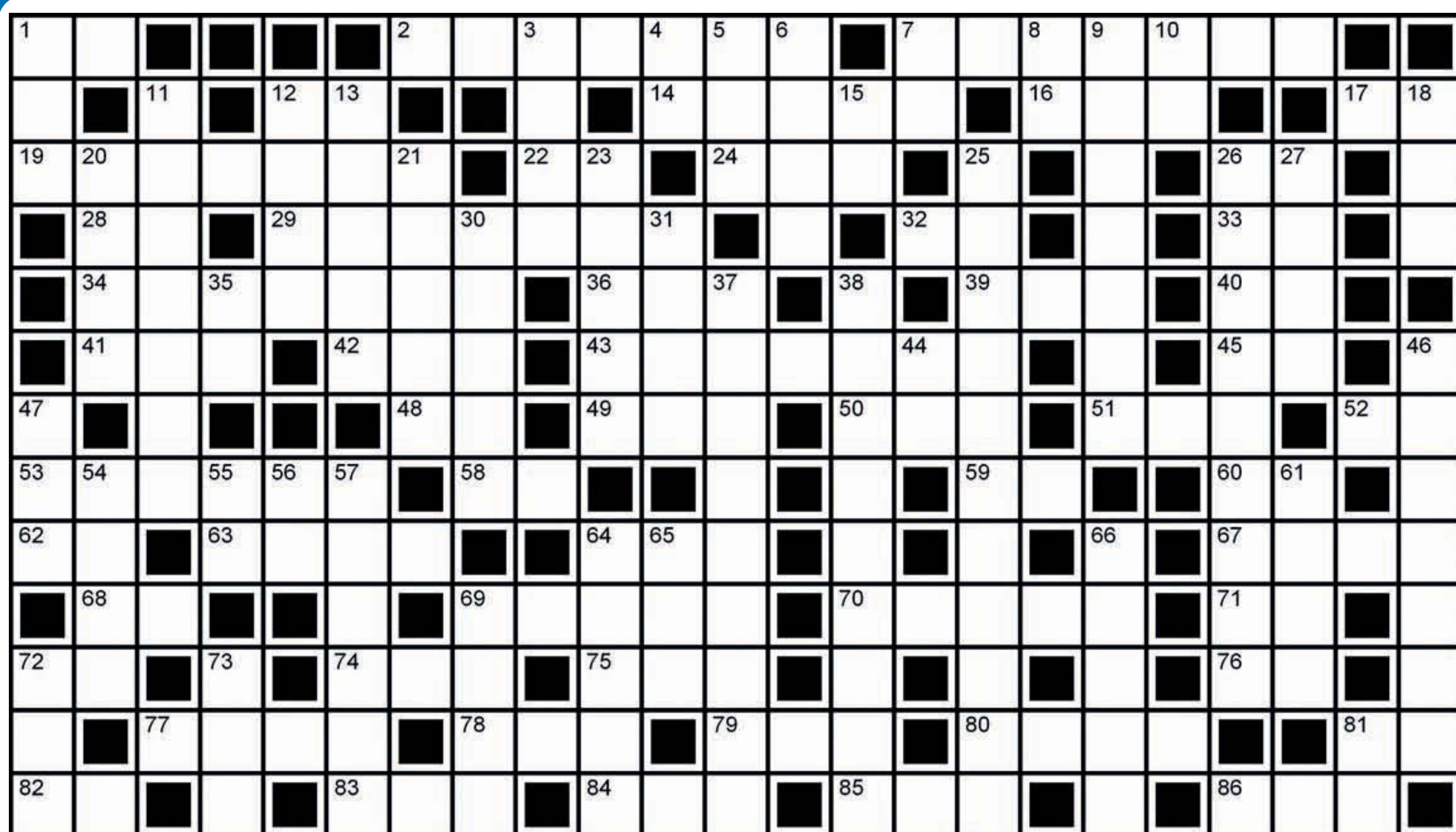
VERSIONE 1.2

CODICE	EFFETTO
Uncle Dagobert	Aggiunge 1.000 dollari alla vostra riserva
Godfather	Sblocca tutti gli ordini da impartire alla vostra squadra


Anche se sembrano un po' ridicoli, a questi ragazzi basta un colpo per disintegrare qualsiasi minaccia.

GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!



ORIZZONTALI

1. Un collaboratore di GMC. (iniziali)
2. Il tennis di Ubisoft.
7. Nota marca di RAM ad alte prestazioni.
12. Gli sviluppatori di *Silverfall*. (iniziali)
14. Nel suo sangue prende il via l'avventura di Jonathan Danter.
16. Abbreviazione di sparatutto in prima persona.
17. Prime nell'RTS storico di Ensemble Studios.
19. Il *Gate* di BioWare.
22. La prima e l'ultima *King's Quest*.
24. *Rainbow Six: Lockdown*.
26. Gioco estivo di Deep Red Games. (iniziali)
28. La memoria ad accesso casuale senza... memoria.
29. Terzo episodio della serie *X*.
32. Iniziali dell'avventura ambientata nei pressi di un lago scozzese.
33. MMORPG di Funcom. (iniziali)
34. Il Martin di *Operazione Dorian Grey*.
36. I *Soldiers* dello strategico a turni di Koios Works.
39. Gli esperti della scena del crimine.
40. Pessimo sparatutto di City Interactive.
41. Protagonista di un noto *Exoddus* e *Oddysee*.
42. *Delta Force Xtreme*.
43. Il famoso *World* di Eric Chahi.
45. Le avventure di Lara Croft. (iniziali)
48. Asus al centro.
49. Davanti a una famosa Vegas.
50. In *Sam & Max* è davanti a *Station Santa*.
51. La piccola grande avventura di Twinsen. (iniziali)
52. L'inizio e la fine del protagonista di *Splinter Cell*.
53. L'aggettivo degli eroi dei cieli di Take 2.
58. Un mitico modello di Atari.
59. Il "*Neo*" mister di un classico SNK.
60. Le "leggende" di Simbin.
62. All'inizio di *Half-Life 2: Episode Two*.
63. Per Project Two è *Mad*.
64. Un noto formato di compressione senza "Group".
67. La sua versione di "Star Wars" ha fatto impazzire il mondo.
68. La prima e l'ultima posizione in *Need For Speed*.
69. Il Sid dei videogiochi, quello non montato sui Commodore 64.
70. Combattevano in *One Must Fall*.
71. *Indycar Series*.
72. I vigili del fuoco di Monte Cristo. (iniziali)
74. In alcuni hard disk è preceduto da Serial.
75. Il capolavoro di Rockstar.
76. *Enemy Territory*.
77. *TT Superbike*, mediocre gioco di corse di Sega.
78. I cavalieri d'onore di Sunflowers. (sigla)
79. Il numero dei "martelli" del secondo episodio di *Full Spectrum Warrior*.
80. Alcuni, ne hanno una "seconda" con un noto MMOG.
81. Il Chris di *Total Annihilation*. (iniziali)
82. Le "Cars" di 1C Company.
83. La fine di Max, detective di Remedy.
84. *Test Drive Unlimited*.
85. Un mediocre gioco di macchine con licenza Volkswagen.
86. Dispositivo di rete che funge da nodo di smistamento.

VERTICALI

1. Videogioco ufficiale della Lega Società Pallacanestro (sigla).
3. Un GdR/Azione di Cyanide.
4. Le prime due consonanti dello sportivo Woods.
5. L'*Assault Task Force*.
6. In un RTS è *For Berlin*.
7. L'inizio di *Carmageddon*.
8. Sparatutto in prima persona sviluppato da Volition. (iniziali)
9. Lo è "l'edition" particolare di un gioco.
10. MMORPG di NetDevil. (iniziali)
11. *The Mansion* in cui si impara a diventare uomini d'affari circondati da procaci donzelle.
12. *MotoGP Ultimate Racing Technology*.
13. L'*Assassin* di Ubisoft ne ha uno.
15. Iniziali di un famoso laser game.
18. RPG in italiano.
20. Prima di *Armed Assault*.
21. I re delle onde senza "*up*".
23. *Overdose* di Eidos.
25. Una "normale" famiglia di supereroi.
26. Sono grandi quelle di Roma in *Imperium*.
27. "Il Signore degli Anelli" abbreviato in inglese.
30. Il nome del primo browser Web mai realizzato.
31. La protagonista di *Agent Chronicles*.
35. I primi *Settlers*.
37. Uno dei boss dell'FPS *The Wrath of Malachi*.
38. Le isole di *Oblivion*.
44. La protagonista di *Project D.I.R.T.* (iniziali)
46. Rompicapo/GdR di Moonpod Games.
47. I terribili vicini di casa di JoWooD.
54. American McGee presenta *Scrap*...
55. La "crowd" di nerd del noto telefilm inglese.
56. Gioco ispirato a una mitica competizione a quattro ruote. (iniziali)
57. L'ultima avventura di Super Mario.
61. Quello di Atari finisce con *Drive Unlimited*.
64. Insieme a "*Magic*" in un classico recentemente riportato alla gloria da Ubisoft.
65. Al plurale, sono gli amici animali di *The Sims 2*.
66. Il bastone in molti giochi di ruolo (in inglese).
69. ... Something Unreal: il noto concorso per Modder di Intel ed Epic Games.
72. Il "Grido" di Ubisoft (che fu di Crytek).
73. Da Xbox 360 a PC, Epic presenta *Gears of*...
81. Il Cliff di Epic. (iniziali)

La soluzione vi attende sul prossimo numero

nel prossimo NUMERO

SOLO SU GMC!

SPACE SIEGE

Provata sul campo l'incarnazione fantascientifica di *Dungeon Siege*!

ANTEPRIMA!

FIFA 09

La nuova generazione del calcio firmato EA!

ESCLUSIVA!

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Si torna a combattere nella Terra di Mezzo!

NON PERDETE IL NUMERO DI SETTEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 14 AGOSTO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 12!

Titoli di CODA

Le regole del gioco

NON chiamateci fanatici, per favore, siamo *semplicemente* appassionati.

Per noi, i videogiochi sono ben più di un passatempo. Sono un'attività complessa e affascinante, una forma d'arte, una pratica sportiva, una tecnica di apprendimento interattivo. E altro ancora. Attaccateci senza cognizione di causa e potete stare certi che ci difenderemo a spada tratta.

Non chiamateci fanatici, per favore, siamo *semplicemente* appassionati. La differenza è tutt'altro che sottile: un fanatico è un integralista, incapace di ingaggiare un contraddittorio razionale con chi non condivide le sue scelte. Un appassionato, invece, è pronto a esporre il proprio punto di vista in modo maturo, ad accettare critiche giustificate e a correggere i propri errori. Giochi per il Mio Computer vanta un numero straordinario di giocatori intelligenti desiderosi di fare la differenza. È proprio a questi lettori illuminati che mi rivolgo per illustrare alcune aree critiche che limitano il potenziale dei videogiochi. Cinque punti deboli che possiamo – *dobbiamo* – correggere. Insieme.

Online gaming. Lo sappiamo fin troppo bene: l'esperienza di gioco in Rete è spesso rovinata dal comportamento maleducato di alcuni utenti. Una sessione di sparatutto multiplayer può degenerare rapidamente in uno show di pura scurrilità: linguaggio offensivo, minacce, insulti e abusi verbali, omofobia e razzismo. I campi da gioco possono trasformarsi in campi minati. L'anonimato garantito dalla Rete trasforma persone "normali" in campioni di turpiloquio. Gli hooligan del divertimento elettronico, purtroppo, proliferano, grazie anche all'atteggiamento accondiscendente di molti. Simili comportamenti vanno condannati, non tollerati, né, tanto meno, emulati. C'è una memorabile striscia di "Penny Arcade" (**www.penny-arcade.com**, in inglese), intitolata "The Greater Internet Fuckwad Theory" che offre una spiegazione semi-seria del fenomeno: "normal person + anonymity + audience = fuckwad". Lascio ai lettori il piacere della traduzione e l'onere/onore di smentirla.


Crayon Physics Deluxe: indipendente è bello!

Pirateria. Il tema è tutt'altro che originale: se ne parla dagli Anni '70. Niente di nuovo sotto il sole? Non proprio. La novità è che oggi stiamo pagando il conto: le conseguenze di una pratica discutibile sono purtroppo di fronte ai nostri occhi. Numerose case di produzione stanno abbandonando il personal computer. La decisione di Electronic Arts di rinunciare alla versione PC di *NBA Live 2009* è epocale e, sfortunatamente, tutt'altro che rara. L'ultima condanna arriva da Crytek: la diffusione di copie pirata di *Cryis* ha spinto uno dei pochi sviluppatori dedicati a ripensare le proprie priorità. Premiare una software house per i suoi sforzi e per il suo lavoro è il minimo che un appassionato possa fare. Non è mai troppo tardi.

Innovazione. Lamentare la carenza di innovazione nel settore del gioco per PC rivela una profonda ignoranza dell'offerta disponibile. Una rapida ricognizione del panorama indipendente rivela proposte creative, ambiziose, originali. Il mercato PC non sta morendo: al contrario, sta vivendo un momento di grande diversificazione ed evoluzione. È in atto una rivoluzione silenziosa, che parte dal basso e che sta scuotendo il sistema dall'interno: *Tower of Goo*, *Crayon Physics Deluxe*, *Fez*, la lista é lunga. Questi titoli non ricevono grande attenzione da parte della stampa. Ma, come avviene per il cinema, la musica e la letteratura, le produzioni indipendenti mettono in discussione convenzioni e convinzioni, estetiche e aspettative, introducendo modelli di giocabilità che spesso vengono incorporati in prodotti commerciali. Il miglior videogame del 2007, *Portal*, è nato come un progetto "indie".

Apertura. Gli appassionati tendono spesso a escludere i principianti, deridendo e ostracizzando tutti coloro che vengono percepiti come "estranei" alla cultura del divertimento elettronico. Gli "immigranti ludici" sono oggetto di scherno e di razzismo – "nOOb" è un insulto a tutti gli effetti. Questo atteggiamento è particolarmente evidente nei forum, nei blog, sui siti d'informazione videoludica e, ovviamente, nelle arene multiplayer. Si tratta di un atteggiamento puerile, sciocco e controproducente: emarginare chi mostra un genuino interesse per il videogioco è il modo migliore per alimentare il processo di ghettizzazione del medium.

Manipolazione. In un servizio televisivo in prima serata, Alba Maiolini, giornalista di Studio Aperto, ha presentato così *Grand Theft Auto IV*: "Più venduto e più violento. Sì, perché per fare bene il tuo lavoro, per vincere insomma, devi rubare auto, stuprare, rapinare e fare al meglio qualsiasi attività criminosa". Parlando del protagonista, di origini europee, Maiolini ha affermato: "Niko è slavo. Così anche il razzismo è servito". Questa retorica è fastidiosa, generica e deliberatamente polemica. È tipica di un certo modo di fare giornalismo in Italia: proporre opinioni tendenziose invece di fornire informazioni utili al pubblico.
Un appassionato dovrebbe sconfessare questi attacchi gratuiti e sensazionalistici in modo intelligente, usando tutti i mezzi a propria disposizione – la Rete, innanzi tutto – per evidenziare i limiti di un'interpretazione superficiale e grossolana. I media hanno un enorme potere persuasivo. Oggi, grazie a Internet, possiamo rispondere pan per focaccia. Il caso di *Rule of Rose*, in questo senso, ha fatto storia. Per fare la differenza è necessario re-agire. L'apatia e l'indifferenza sono i peggiori nemici del videogioco.

E no, non chiamateci fanatici, per favore. Siamo *semplicemente appassionati.*



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.